DVD ROM
DUPLA DVD

TELJES JÁTÉK: **CONFLICT VIETNAM**

PC GURU

Magyaror... legolvaso... átékmagazinja

1895 Ft 2008.11.

Teszt 80. oldal

DEAD SPACE

Teszt 74. oldal

BROTHERS in ARMS 3

A Hell's Higway vitathatatlanul a sorozat legjobb része lett!

FORCE UNLEASHED

Minden idők legkeményebb Star Wars-játéka!

SIKERJÁTÉKOK A LEGJOBB ÁRON!

TS

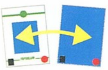
A LEGÚJABB PC-S JÁTÉKSOROZAT!

Október 9-től a boltokban!

A TOPSELLER sorozatban a következő játékokat találod:

Bionic Commando: Rearmed • Colin McRae: DIRT • Conflict Denied Ops • Empire Earth III • F.E.A.R. Gold • F.E.A.R. Perseus Mandate • GTR Evolution • Hitman Triple Pack • Kane & Lynch: Dead Men • Overlord • Race 07 • Timeshift • Turning Point: Fall of Liberty

A TOPSELLER sorozat folyamatosan új címekkel bővül.



Egy játék két borítóval! Válaszd a **TOPSELLER** sorozat vagy a premier kiadás borítóját!

TOPSELLER

TS.CDPROJEKT.HU

AJÁNLOTT FOGYASZTÓI ÁR 3990 Ft

MAGYARORSZÁGON FORGALOMBA HOZZA A CDPROJEKT

© 2008 CD Projekt Magyarország Kft. A „TOPSELLER" logó és felirat valamint az „TS" logó a CD Projekt Magyarország Kft. bejegyzett védjegyei. Minden egyéb védjegy, márkanév, logó, név és grafikai elem a megfelelő tulajdonosok birtokában van. Minden jog fenntartva.

MÉDIATÁMOGATÓ: GameStar

PC GURU Impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Játékrovat-szerkesztő: Birkás Péter (Bate) bate@pcguru.hu
Hír-, bemutató-szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
Hardver-szerkesztő: Csábi József (Joc) joc@pcguru.hu
DVD-szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Lapterv és design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@motorpresse.hu

A szerkesztőség címe:
Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.
1113 Budapest, Nagyszőlős utca 11-15.
Levélcím: 1590 Budapest, Pf. 279
Telefon: (1) 577-2600
Fax: (1) 577-2690
E-mail: mpb@motorpresse.hu

DVD-melléklettel és teljes játékkal kapcsolatos információk:
Tel (06-1)-577-2697

Hirdetésfelvétel:
Szendrey Szilvia szendrey@motorpresse.hu Tel.: 577-2626

Marketing:
Gajdos Barna bgajdos@motorpresse.hu

Online főszerkesztő:
Székelyhidi Ádám darths@pcguru.hu
Tel.: 06-1-577-2694

A kiadásért felel:
Ügyvezető igazgató Motor-Presse International Közép- és Kelet-Európa:
Dr. Maike Schlegel

Ügyvezető igazgató:
Feitser Caroline

Terjesztés:
Varga Annamária, Törő István

Kiadja a Motor-Presse Budapest Lapkiadó Kft.

Terjesztési adatok
MATESZ print-audit
A PC GURU magazint a Magyar Terjesztés - Ellenőrző Szövetség (MATESZ) auditálja.

Árus lapterjesztés
Lapker Zrt, alternatív terjesztők, valamint előfizetésben a Magyar Posta Zrt.

Megjelenik négyhetente, (évente 13 szám), egy szám ára: 1 895 Ft

Előfizetéses terjesztés
Előfizethető a kiadó ügyfélszolgálatán
Levélben: 1590 Bp., Pf. 279
Tel: 06-1-577-2635
Fax: 06-1-577-2690
H – P: 9 – 17 óráig
E-mail: itelofizetes@motorpresse.hu
Honlap: www.itmediabolt.hu

A lap aktuális és régebbi számait, előfizetést, a következő ITmédiaBoltok-ban lehet megvásárolni:
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
Tel: 06-1-373-0582
H – P: 8 – 20, Sz: 10 – 16 óráig

1036 Budapest, Lajos utca 47/a.
Tel: 06-1-242-0083
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

1117 Budapest, Karinthy Frigyes út 5.
Tel: 06-1-361-3408
H – P: 9 – 19, Sz: 10 – 16 óráig

Előfizetési díjak
1 évre (13 lapszám): 16.900 Ft   Fél évre (6 lapszám): 8.970 Ft

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.
Zöldszám: 06-80-444-444
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomás: Grafika Press Zrt
Felelős vezető: Farkas Tamás

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-ROM mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A mellékletet az elérhető és rendelkezésre álló technikai eszközökkel a kiadás előtt gondosan ellenőriztük, ennek ellenére tartalmazhat olyan vírusokat, melyek felismerésére és kiszűrésére az ellenőrzés során nincs lehetőség. A DVD-ROM a legtöbb felhasználói szoftverrel futtatható, ennek ellenére lehetnek olyan programok, melyekkel nem kompatibilisek. Felhívjuk figyelmüket arra, hogy a kiadó kizárja felelősségét bármilyen következményért, illetve kárért (beleértve többek között a felhasználói és üzleti tevékenység félbeszakadását, információk esetleges elvesztését, kieső jövedelmet, stb.), amely a csatolt mellékletek használatából, vagy használhatatlanságából ered. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD-melléklet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Sziasztok!

Itt az ősz, elkezdődik a suli, véget érnek a szabadságok – de jó hír az, hogy végre véget ért az uborkaszezon is. A beérkezett játékok minősége és mennyisége hatalmasat ugrott, elég, ha összehasonlítjátok a mostani tesztelt játékokat az előző hónap termésével. Itt van mindjárt a Dead Space, ami az év eddigi legnagyobb meglepetését okozta. Biztosak vagyunk benne, hogy az év egyík legjobb játékával van dolgunk. A Doom 3 és a Bioshock alapjaira építkező túlélő horror remek pályákkal, enyhe szerepjáték-elemekkel és nagyszerű harcokkal a műfaj eddigi legjobbjának ígérkezik.

Megérkezett a Brothers in Arms legújabb része is, csakúgy, mint a Spore, ami minden szkepticizmusunk ellenére nagyszerű lett. Minőségi játékokhoz minőségi teljes játékok járnak. A következő számunkhoz a Heroes of Might and Magic negyedik része jár majd, amit a régóta várt Paraworld követ!

A Guru legyen veletek!

Sasa

FIGYELEM!

A PC Guru, bár elvileg havilap, a gyakorlatban mégsem havonta, hanem négyhetente jelenik meg. Ezért egy évben nem 12-szer, hanem 13-szor juthatsz hozzá kedvenc lapodhoz – így nagyon fontos, hogy számold a heteket és figyeld az újságárust! Találkozunk minden negyedik **csütörtökön**!

A PC GURU következő száma 2008. OKTÓBER 22-én jelenik meg!

Tartalom

EGY KICSIT MEGÚJULT A KÜLSŐ, ÉS KIBŐVÜLT A TARTALOM, A STÍLUS AZONBAN MARADT A RÉGI...

Brothers in Arms
Hell's Highway

Ugyan két év késéssel, de befutott végre a Gearbox stratégiában is gazdag világháborús sorozatának harmadik része. Rengeteg érzelem, még több gránátozás és vér.

Spore

Öt korszak, egy zseniális játéktervező fantasztikus új programja. Szokni kell, de el fog varázsolni!

Előzetes

008 **Games Convention 2008**
Személyesen tekintettük meg és próbáltuk ki a következő fél év legjobb alkotásait.

009 **Burnout Paradise**
010 **Dragon Age: Origins**
012 **ArmA 2**
013 **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**

014 **The Godfather 2**
Az EA végre megmutatta a már két éve készülő Godfather 2-t. Sajnos ettől nem lettünk maradéktalanul boldogok...

016 **Street Fighter IV**
016 **Red Faction Guerilla**
017 **Left 4 Dead**
017 **Fuel**
018 **Empire: Total War**
020 **Red Alert 3**
020 **Anno 1404**
021 **Shaun White Snowboarding**
022 **Dawn of War 2**
024 **Ride to Hell**
026 **Far Cry 2**

028 **Prince of Persia**
Már most kijelenthetjük, hogy az év egyik legjobb játéka lesz. Most már csak azért imádkozunk, hogy jelenjen meg idén...

029 **Jumpgate: Evolution**
029 **Silent Hill Homecoming**
030 **Alpha Protocol**
031 **Need for Speed Undercover**

032 **StarCraft 2**
Elbeszélgettünk a Blizzard fejesével, de megjelenési dátumot megintcsak nem tudtunk kihúzni belőle...

034 **Rise of the Argonauts**
034 **Aion**
036 **Battlefield Heroes**

Teszt

040 **Spore**

048 **Interjú a teremtővel**
A legendás zseni, Will Wright mesél Simsről és Spore-ról, a jövőbeli terveiről és hogy mit nem szeret a World of Warcraftban.

052 **Space Siege**
056 **GTR Evolution**
058 **Stalker Clear Sky**
062 **FIFA 09**
066 **Bionic Commando Rearmed**
067 **Code of Honor 2**
067 **Imperium Romanum: Emperor**
068 **Mercenaries 2: World in Flames**
071 **Penumbra Requiem**
072 **MySims**

074 **Brothers in Arms: Hell's Highway**
Sokáig kellett rá várni, de végre elkészült a harmadik Brothers in Arms. Az eddigieknél még taktikusabb harc és fantasztikus látványvilág segíti a Gearbox játékát.

078 **Deadliest Catch: Alaskan Storm**
079 **Top5 Classic**

080 **Dead Space**
Az év eddigi legnagyobb meglepetése ez a horror-akció! Egy kis RPG, egy kis kaland, rengeteg vér és rettegés. Imádjuk!

084 **Lineage 2**
092 **Viva Pinata: Trouble in Paradise**
094 **Too Human**

96

Force Unleashed

Sajnos csak konzolon elérhető, de megérkezett minden idők legvadabb Star Wars-játéka!

40

096 Star Wars: Force Unleashed

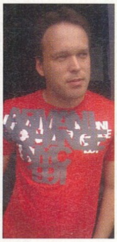
Hardver

103 Razer Megalodon
105 HTC S740
107 Dell Studio Hybrid
108 Radeon HD4870 X2
110 Intel E5200
112 Integrált VGA-k
113 iPhone 3G
114 ASUS EN9600GT Matrix

Rovatok

086 Gondolatébresztő
088 Nosztalguru
090 Játékmentőöv
116 Mobiljátékok
118 H.A.G.
120 Hardvermentőöv
122 Levelezés
124 Külvilág

Az uborkaszezonnak vége! melyik játékot várod a legjobban?



Sasa

A napokban beérkezett Dead Space teljesen levett a lábamról csakúgy, mint a nemrég kipróbált Fable 2. A magyar felirattal megjelenő Molineux játéktól alig tudtam elszabadulni. fantasztikus képek, mesevilág és hangulat várja azokat a játékosokat akik szeretnének elveszni Albion világában.

Joc

A NFS sorozat régóta a kedvenceim közé tartozik, bár a Pro Street ugye nem sikerült valami fényesre. Ennek ellenére (vagy pont emiatt) kíváncsian várom az Undercovert. Remélem igaznak bizonyulnak az előzetes hírek, és a régi részek hangulatát idéző kolosszális száguldozásokban illetve üldözésekben lehet majd részünk Tri-Cityben.

Ricco

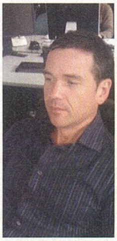
Amíg nem jelenik meg valami jó (azaz nyerhetek vele igazi pénzt) kaszinós játék, addig marad a World of Warcraft. Így természetesen a Wrath of the Lich King az általam legjobban várt játék. Persze a Diablo 3 is jó lesz, csak addig még néhány karácsonyt megélünk...

Chris

Az új Call of Duty nagyon érdekel, főként az online kooperatív-mód miatt. Persze a Fable 2-t is várom, Sasáék dicshimnuszokat zengve tértek vissza a magyar verzió kipróbálása után, úgyhogy vélhetően megint egy maradandó élménnyel fogunk gazdagodni. Harmadikként pedig a Dead Space-t említem, imádom a horrot!

Bate

Természetesen a Fallout 3 az abszolút favorit nálam, de az is biztos, hogy szakítok pár tucat órát a Fable 2-re is. Addig is, nyúzom még egy kicsit a Too Humant, mert bár nem egy korszakalkotó játék, mégis rettentően leköt, még egy végigjátszást simán megér nálam...



Gaben

Mivel jelenleg elég messze vagyok a szerkesztőségtől, a srácok játékok iránti vad lelkesedése engem nem érintett meg, így én maradok a hagyományos időtöltéseknél, úgymint úszás, séta, beszélgetés. Csak azt tudom ajánlani, hogy a sok öldöklés helyett ti is cselekedjetek hasonlóképpen.

Grath

Mivel rákattantam a zenés játékokra, jelenleg a Rock Band 2 és a Guitar Hero World Tour mozgatja meg leginkább a fantáziámat. Persze ott a Prince of Persia, a Fallout meg a Mirror's Edge is, de a legjobb bulikat dobolás nélkül ma már nehéz elképzelni.

Darths

A Force Unleashed már megjelent, elsősorban ezt vártam így az év végéhez közeledvén, persze akadnak még címek, amikre azonnal rávetem magam ha megjelenik, ilyen lesz az új Pro Evo, aztán a DICE újszerű játékmenettel megáldott címe, a Mirror's Edge, na meg persze a Mount & Blade magyarul...

írta · Nightbagoly

CONFLICT Vietnam

fejlesztő > Pivotal Games kiadó > SCi web > www.conflict.com/vietnam

Sár, pára, vér és Rolling Stones – nagy vonalakban így lehetne összefoglalni azokat a gondolatokat, amelyek a legtöbb ember eszébe jutnak Amerika nagy baklövésével, a vietnami háborúval kapcsolatban. A téma videójátékon közel sem olyan hálás, mint a második világháború – főképp azért, mert a legnagyobb fejlesztőstúdiók zöme szeretne a tengerentúlon is robbantani, márpedig a boldog befejezést mellőző, több mint másfél millió halálos áldozattal járó konfliktus nem lobbantja fel a hazafias érzelmeket odaát. Mindettől függetlenül időnként azért megpróbálkoznak vele, és bizony, van, hogy nem vetődnek árnyékra – pont, ahogy e havi teljes játékunk, a Conflict Vietnam esetében...

A konzolokon igencsak ismert Conflict-széria dzsungelharcokra kihegyezett változatával kapcsolatban egyrészt a rajongók, másrészt a szaksajtó is szkeptikus volt. Az általában megfelelő pátosszal átitatott addigi részek hangulata egyszerűen nem fért bele a vietnami háborúra összpontosító változatba – azonban

MIN. GÉPIGÉNY

P4 1,5 GHz, 128 MB RAM, 32 MB VRAM, 2.5 GB HDD

amint bárki belökte a lemezt és telepítette az új fejezetet, rádöbbenhetett, hogy itt szó sincs giccsről, vagy ne adj isten eltúlzott amerikai nemességről. A program nyitójelenete – a zseniális Paint it Black című nótával – azonnal megadja az alaphangulatot, és a szokásos „Joe megmenti a világot" sablon helyett olyan filmekből táplálkozik, mint az Apokalipszis most, az Szakasz, vagy éppen a Szarvasvadász. A grafikai körítés, bár napjainkban már kissé kopottasnak tűnhet, korához képest igen korrekt: a dzsungel megjelenítése remek – sőt, nyomasztó! –, a karakterek kockássága pedig megbocsátható a tömegnek hála, amellyel néha szembekerülünk majd.

Természetesen egy akciójátékról beszélünk, így azért komoly moralizálásra nem kell számítani – TPS üzemmódban változatos küldetéseket oldunk meg kissé butácska mesterséges intelligenciával megvert csapattársainkkal (Juniorral, a mesterlövésszel, Hoss-szal, a géppuskással és Cherryvel, a felcserrel), és megpróbáljuk túlélni a dzsungelt. Ha még ez sem győzött meg, jöjjön a pozitívumok további listája: nagyszerű hangeffektusok – a puskagolyók süvítése, a környezet hangjai, ellenfeleink üvöltése –, szokatlanul jól eltalált szinkron és remek nóták, hiszen a Paint it Blacken kívül felcsendül a White Rabbit, a Going up the Country, és a Nowhere to Run. Ellenfélből, ötletekből sincs hiány – a konzolokról átportolt játékmenetnek hála pedig meg fogunk izzadni, hiszen egy-egy mentési ponttól sokszor majd száz ellenfél és rengeteg izzasztó pályarész választ el bennünket. Nem köntörfalazunk: a Conflict Vietnam nem váltja meg a világot – éppen csak felnőttként kezel egy olyan témát, amelyet a videojáték-piacon nem divat akként kezelni, ráadásul még szórakoztató is, már amennyire egy ilyen szomorú téma szórakoztató lehet.

DVD-tartalom

MINDENKIT VÁR A DVD!

Annak ellenére, hogy elkezdtek szállingózni a játékok szerkesztőségünkbe, demókkal nem igazán rohantak le minket a kiadók. Jött egy orosz fejlesztésű Death Race, aztán ennyi volt – sosem volt még ilyen szégyenteljes a felhozatal. Viszont jó hír, hogy augusztusban ismét megrendezték az „európai E3-at", aminek hála rengeteg videóanyag került fel DVD-lemezünkre. Ez el is foglal közel három giga helyet korongunkon, úgyhogy aki teheti, tapadjon rá lejátszóprogramjára, s élvezze a rengeteg animációt!

Tank Universal

Ebben a barátságos méretű demóban egy virtuális, Tron-szerű világban kell tankunkkal szétlőni ellenfeleink hátsóját. A grafika finoman szólva is ótvar, de igyekezzetek ne ez alapján megítélni a játékot, ami kifejezetten szórakoztató is lehet. A DVD-re felkerült demóban három intenzív tűzharcban küzdhetünk életünkért.

Shareware

The Race

Animált helyszíneken mérhetjük össze tudásunkat és megfigyelőképességünket a számítógép irányította karakterrel a The Race nevű programban. A rajzolt karakterek ellen indított csapatunkat saját ügyességünk juttathatja a csúcsra, mégpedig a megtalált tárgyak segítségével. A cél minden tárgy megtalálása a lehető legkevesebb idő alatt. A többi csapat ellenünk küzd, úgyhogy nem az idő lesz a legnagyobb ellenfelünk. A helyszínek és a feladatok is változatosak, és a találással sincs probléma. Persze csalni nem nagyon érdemes, a sorozatos kattintgatást a program keményen bünteti!

ESET Smart Security

Amennyiben még nem rendelkezel megbízható és alacsony erőforrást igénylő vírusirtóval, tűzfallal és kémprogram eltávolítóval, akkor figyelmedbe ajánlanánk az ESET Smart Security csomagot, amellyel mind kártevő ellen védelmet kaphattok. A program ingyenes használatához látogassátok meg a www.eset.hu/pcguru címet és használjátok a lenti kódot a regisztrációhoz.

A havi kód: 7mr9zt

Érvényesség: 2008.09.25. - 2008.11.15.

DEATH TRACK: Resurrection

A Death Track: Resurrection minden bizonnyal a veteránok szívét fogja megdobogtatni, hisz a legendás Dynamix által 1989-ben alkotott játék újrafeldolgozásáról van szó. A Death Track igazi alapmű volt, olyan címek nőttek ki belőle, mint a Hi-Octane, a Death Rally, a Rollcage-széria vagy épp a légpárnás járművekkel operáló Wipeout-sorozat. A játék tehát egy remake, így az alapfelütés is ugyanaz: a nem túl távoli jövőben járunk, ahol egy őrült sport jelenti a legfőbb szórakozást – a Survival Race, mely a világ különféle nagyvárosaiban zajlik, és a lényege, hogy a speciálisan erre a célra épített, páncélozott-felfegyverzett autókkal száguldjunk. A demóban két pályát – Párizst és Bangkokot – és három autót tehetünk próbára.

Killing Spree!

Fragging Free (Doom: RoE)

A Fragging Free mod egyetlen céllal készült: hogy felelevenítse a klasszikus FPS játékmenetet, méghozzá a lehető legjobb módon. Bár a készítők jónak találták a Doom 3 játékmenetét is, szerintük túl lassú és statikus volt a régebbi id-játékokhoz képest. Ezért keményen dolgoztak, hogy megalkossanak egy jobb szórakozást ígérő modot, őrült harcokkal és több kihívást jelentő ellenfelekkel. Több akció, több szörny, több power-up és jól kiegyensúlyozott játékmenet, amely a végletekig feszíti képességeiteket. A „Free" szó jól jellemzi a modot: nincsenek határok, azonnali fegyverváltás, gyors futás és UT-szerű kitérések – minden játszik! Ezeken felül nem sebesülünk az esésektől, nincsenek célkitűzések és bugyuta logikai játékok. Csak a harc maradt!

PC GURU LIVE!

Sajnos technikai gondok miatt még mindig pihen PCG Live! rovatunk közkedvelt Külvilág része (elromlott a jobbik kameránk, na). Ezért aztán igyekeztünk ellensúlyozni a dolgot azzal, hogy felduzzasztottuk játéktesztjeink számát, így ezúttal nyolc játékról láthattok értékelő videót. Természetesen szokásos mozielőzeteseink is ott sorakoznak egy könyvtárral odébb, melyekből ismét hat darabot pakoltunk fel lemezünkre, 480p formátumban, magyar felirattal ellátva.

Games Convention 2008

INDEX

FANTASZTIKUS
Erre a játékra megéri várni, ezt megéri előrendelni! Remek darab!

ÍGÉRETES
Jónak ígérkezik, de voltak kisebb-nagyobb gondjaink vele...

AGGÓDUNK
Valami komoly zavart érzünk az erőben. Kell még dolgozni rajta...

KATASZTRÓFA
Teljes kudarc, ezt itt és most abba is lehetne hagyni.

Az idei Games Convention ugyan nem különbözött annyira a tavalyi show-tól, mint vártuk (régi E3-szintet idéző rendezvényt ígértek – hát nagyon nem az lett...), de így is rengeteg játékot próbálhattunk ki, vagy legalábbis tekinthettünk meg. Ott volt minden, ami jövő márciusig megjelenik, és noha három fővel képviseltettük magunkat, így is rohanni kellett bemutatótól bemutatóig.

Mivel ezúttal mindent mi próbáltunk ki, mi tudtunk elbeszélgetni a fejlesztőkkel, mi tehettük fel kérdéseinket, egy sokkal személyesebb összeállítást készítettünk, és a beszámolók, interjúk mellé még egy kis boxban odaírtuk a szigorúan szubjektív véleményünket is, amely jobbára a látottak alapján alakult ki bennünk. Így aztán lehet, hogy egy most temetett játékért két hónappal és tucatnyi programozó éjjel-nappal zajló munkájával később már lelkesedünk; szóval kéretik figyelembe venni, hogy ezek a vélemények a jelenleg rendelkezésre álló verzió és a bemutató alapján készültek.

Az összeállításunk böngészéséhez jó szórakozást kívánunk, és itt hívnánk fel a figyelmet az október közepén megrendezésre kerülő Budapest Game Show-ra, oda is érdemes lesz eljönni!

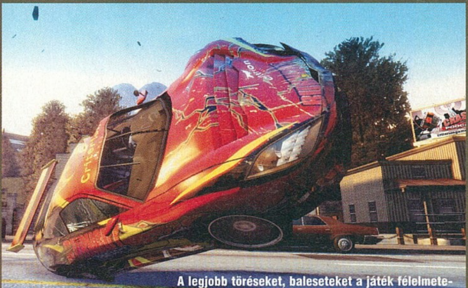
ELECTRONIC ARTS – CRITERION – 2008

BURNOUT PARADISE

A z év legnagyszerűbb versenyjátéka egyértelműen a Burnout volt. A kizárólag újgenerációs konzolokra készített mű az eszeveszett száguldás mellett hatalmas nyitott világot, felülmúlhatatlan törésmodellt és semmihez sem fogható hangulatot adott. A pislogást is lehetetlenné tevő sebességgel futó játék az amúgy is imádott sorozat legjobb darabjaként vonult be a köztudatba.

gyorsulásukat is szokni kellett, mindenesetre ennek a húzásnak örülünk. Ahogy az éjszakai futamok bevezetésének is, bár azokból a kiállított verzióban nem láttunk semmit sem (no meg általában ezeket versenyjátékban sosem sikerül eltalálni). Igazán dicséretes, hogy a Criterion ennyit dolgozik a játékon a megjelenés után; az pedig egyenesen egyedülálló, hogy mindezt ingyen teszik!

síthetünk. Ilyen például a kézifékes-farolásos beállás szűk helyekre, a pályán fellelhető reklámtáblák összetörése, az útakadályok átugrása. Millióegy apró dolog, amiket bármikor teljesíthetünk, így ha már unjuk a versenyzést (bár ugyan ki unná meg a 200 feletti tempóval való száguldást a forgalmas autópálya rossz oldalán?!), simán elidőzhetünk ezekkel a minifeladatokkal.



A legjobb töréseket, baleseteket a játék félelmetesen látványos módon visszalassítja nekünk

“ADD ÖSSZE MINDEN AKCIÓFILM ÖSSZES AUTÓS ÜLDÖZÉSÉT: NA ILYENEK A BURNOUT UNALMAS PILLANATAI!”

És mivel eddig egyetlen rész sem készült el PC-re, nem is vártuk, hogy valaha számítógépen is száguldozhatunk – ezért lepett meg mindenkit a hír: a Burnout Paradise jön PC-re is. Kezdeti aggodalmunk, hogy a konzolokon agyszakító sebességgel száguldó játék szaggatni fog, hála istennek nem igazolódott be. A kiállított verzió suhant, pontosan ugyanúgy nézett ki és ugyanúgy futott, mint Xbox 360-on. A rengeteg játékmódot és a nagyszerű online játéklehetőséget (tulajdonképpen játék közben bármikor bekapcsolódhatnak barátaink akiket azonnal kihívhatunk egy jó kis versenyre) kiegészítették eddig nem látott járművekkel. A motorok megjelenése javítócsomag formájában jön konzolokra, ám itt azonnal az alapjáték tartozéka lesz! Igaz, multiban egyelőre túl könnyen buktak ezek a jószágok, ráadásul a

Az autós játékok szerelmesei ilyen pergős játékkal még sosem találkozhattak, mint ahogy ekkora szabadságérzetet adó programmal sem. A versenyeknek ugyanis csak kezdő és végpontja van, abba, hogy milyen útvonalon kötjük össze a kettőt, senki sem szól bele. Az őrült csaták, eszelős menekülések mellett nagyszerű mellékküldetéseket is telje-

Számunkra nem is lehet kérdéses: a Burnout Paradise az idei év messze legjobb autós játéka lesz. Minden elemében profin kidolgozott, igazi hiánypótló darab, aminek a GC-n látottak alapján Need for Speed Undercover még a cipőfűzőjét sem kötheti be. Ha szereted az autós játékokat, ha valami újra vágysz, ha eleged van a sablonokból, és mindenek előtt, ha szeretnél mindent, de tényleg mindent ripityára törni fénysebességgel száguldó kocsiddal, akkor a Burnout Paradise a te játékod lesz!

FANTASZTIKUS

A Grid óta nem jelent meg valamirevaló autós játék, és ha a Burnoutot nem jelentik be nagy hirtelen PC-re, ez még sokáig így is maradt volna. Igaz, ez cseppet sem szimulátor, viszont a száguldás, a pusztítás olyan élvezetes benne, hogy olyat még tuti nem láttál!

ELECTRONIC ARTS – BIOWARE – 2009

DRAGON AGE ORIGINS

A Dragon Age világa ugyan teljesen új, ám van benne a goblintól a tűzgolyóig minden szokványos fantasy-kellék

A Dragon Age fejlesztésének sztorija majdnem olyan hosszú, mint a Dragon Age világának háttértörténete, és legalább annyi dráma is van benne. A 2005-ös E3-on bemutatott játékon már akkor jó pár éve dolgoztak, és azóta két teljes motor- és egy közepes mértékű koncepcióváltást élt meg a program, de a többi projekt lezártával végre ez lett a kanadaiak legfontosabb fejlesztése. Lipcsében jött el az a pillanat, amikor végre működés közben is szemügyre vehettük az Originst – ám sajnos nem volt felhőtlen az örömünk...

Kezdjük azonban a pozitívumokkal: a származástörténetek igen hangulatosnak tűnnek. Ezek ugye azok az egy-két órás bevezető kalandok, melyek egyfelől külön oktatómódként funkcionálnak a kiválasztott karakteredhez, másrészt pedig bevezetnek a világba. Ráadásul rengeteg eltérő karakterrel indulhatunk, nem csak a fajunk és a kasztunk szabja meg, hogy honnan indulunk, hanem családunk, anyagi helyzetünk is. Ha például ember harcost alakítunk, akkor lehetünk gazdag nemesi lovagok és lehetünk

Az eredetsztorik minden karakternél más és más helyen játszódnak: ez az ember varázslók iskolája

ágrólszakadt katonák is. Ráadásul ez nem csak az első néhány órát határozza meg, de később is kihat az eseményekre. Ha nemesek vagyunk, akkor a királyságban például mindenki így kezel minket, olyan helyekre is bejuthatunk, ahová másképp nem. Ha egy elfet alakítunk, akkor fel kell készülnünk az emberek lenézésére. Ha törpeként visszamegyünk otthonunkba, kalandjainkról kérdezgetnek a gyerekkori játszótársak, feltűnnek a régi haragosok – míg ha emberként keressük fel a helyet, egyszerű hivatalos vendégként kezelnek minket. A fejlesztők mindent megtettek, hogy a származástörténetek (ezekre utal a nemrég a cím mögé bigygyesztett Origins szó) minél többször kifejtsék hatásukat, tehát akár tíz-húsz órával az indulás után is találkozhatunk egy régi baráttal, jelentkezhet egy rokonunk, vagy egyszerűen jön valaki, akivel el lehet dumálni a régi időkről.

A másik pompás dolog a harc megvalósítása. A kameranézetet a Baldur's Gate felülnézetétől a Mass Effect váll feletti nézetéig bárhogy beállíthatjuk, most is bármikor le lehet állítani a programot a parancsok kiadása érdekében, de még-

INTERJÚ

A bemutató során felmerült kérdéseinkre Dan Tudge producer válaszolt...

Mennyire számítanak a döntéseid a végjáték alakulásában? Úgy lesz, mint a KOTOR-nál vagy a Mass Effectnél, hogy hiába vagy végig jó, a végén egy döntéssel mindent megváltoztathatsz?

Egy kicsit másként alakítottuk a dolgokat, ezúttal nagyjából a játék felénél kell meghozni a legfontosabb döntéseket, nem pedig a játék legutolsó tíz percében. Ez számunkra hatalmas plusz munkát jelent, hisz minden későbbi jelenetet, párbeszédet a korábbi cselekvési kombinációkra gondolva kell megírni.

Számomra a legmegdöbbentőbb dolog a klasszikus párbeszédrendszer volt. A fő karakter miért nem beszél?

Annyi különféle karaktert indíthatsz, hogy mindre megcsinálni egy külön szinkront hihetetlen plusz költséggel és néhány plusz DVD-vel járt volna, ha pedig egyszerűen veszünk egy női, meg egy férfi hangot, az igénytelen lett volna.

A látottak alapján a játék során rengeteg karakter fordul majd meg a partiban, ez azt jelenti, hogy jó részüknek nem is lesz saját személyisége?

Amit láttál, az a játék első negyedéből származik. Amikor elszabadulnak az események, kellenek olyan társak, akikben megbízhatsz. Sokkal több karakter lesz, mint ahányan elférnek a csapatban, és lesznek köztük kidolgozottabb figurák és kevésbé fontosak is. Ám még ők is, ha nem is lesz olyan kidolgozott személyiségük, mint a többieknek, valami extra képességük, sajátosságuk miatt emlékezni fogsz rájuk, nem csinálunk standard harcosokat meg varázslókat, csak hogy kétszer annyi karakterrel hirdethessük a programot...

Ebben a nézetben ordít a játékról, hogy tényleg a Baldur's Gate-ek örökösének szánják

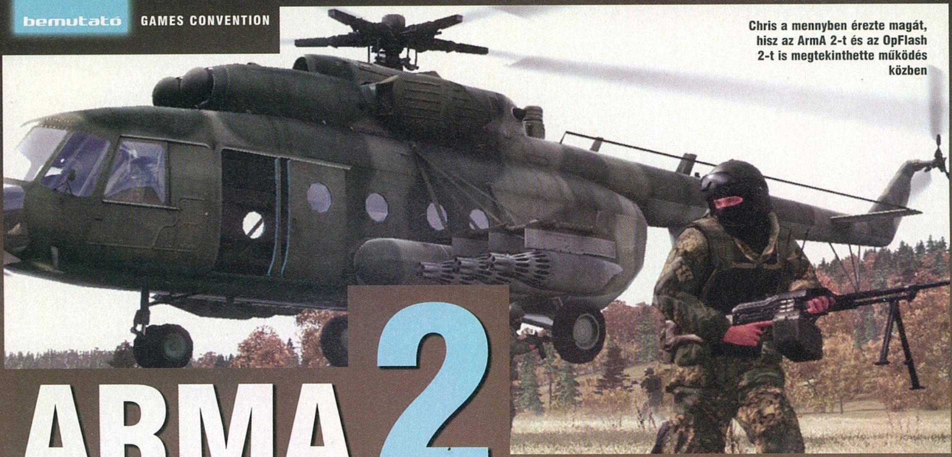
> **"A LÁTOTTAK ALAPJÁN A HARCRENDSZER HIBÁTLAN, DE A MESEMONDÁSSAL, KARAKTEREKKEL KOMOLY GOND VAN"**

is, a küzdelmek sokkal pörgősebbek, mint eddig a BioWare RPG-iben bármikor. Ennek egyfelől a varázslatok és különleges képességek az okai, melyek most kihatnak a környezetre, így mindig reagálnunk kell az eseményekre. A tűzgolyó begyújtja a bútorok mellett a lassításra szolgáló ragacsvarázslat zöld trutyiját, a jégvihar eloltja a lángokat, a mágiával keltett szél pedig errébb löki a fagyos viharfelhőt. A kisebb küzdelmekben hagyhatjuk az AI-t közdeni, egész okosak magukban is (bármikor válthatunk, hogy épp kit irányítunk közvetlenül, nem kell mindig a központi karakterre koncentrálni), viszont a nagyobb ellenfelek ellen már komolyan kell taktikázni. Megnéztünk egy böszme nagy troll ellen zajló ütközetet, ahol az ellenfél néha felkapta karaktereinket, másszor mi másztunk a hátára, ráadásul az elkeseredett harc közel tíz hosszú percig zajlott.

És most jöjjön a feketeleves – mégpedig egy olyan, amit nem vártam a BioWare-től. A hangulat a származástörténetek kivételével elég lapos volt. Persze közel sem láttunk mindent, éppcsak a felszínt kapargattuk meg, de a drámainak szánt indítás (mi friss ügynökei lettünk az ifjú királynak, aki antipatikus tanácsadója hatására felülbírálja a bölcs tábornokot, és erősítés nélkül ront neki a démonoknak) teli volt klisés helyzetekkel, vontatott átvezető jelenetekkel és egydimenziós karakterekkel. Lehet aztán, hogy később minden megváltozik, de egyelőre minden NPC-ről üvölt, hogy melyik klisébe tartozik (aljas áruló, naív királyfi, rasszista kapitány). Még az opcionális küldetések is kiszámíthatóak voltak, ráadásul minden párbeszéd a mára fáradó Bioware-szokás szerint a hármas választásokból állt: jó, gonosz, semleges...

AGGÓDUNK

Rossznak nem tűnik a játék, még ha végletekig csiszolva egyelőre nincs is. Viszont abból, amit mutattak, úgy tűnik, hogy a harcok mesések, ellenben a szerepjátékos részek nincsenek a maximumon. Reméljük csak altatnak, mert a BioWare-től pont nem ezt várjuk...



Chris a mennyben érezte magát, hisz az ArmA 2-t és az OpFlash 2-t is megtekinthette működés közben

ARMA 2

? – BOHEMIA – 2009

Az Operation Flashpoint elkészülte és a kiadóval való összeveszés után a cseh fejlesztők belefogtak saját harctéri szimulációjuk elkészítésébe, melynek első bemutatóját a Lipcsei kiállítás egyik jól eldugott szegletében tartották. A játék már első pillanatban magával ragadó volt, csodaszép grafikája nyomokban sem emlékeztetett a nagy elődre, melyet még a jó öreg 3Dfx-re optimalizáltak. A történet rövid bemutásával kezdődött a prezentáció, ami furcsa mód a pár hónappal ezelőtti grúziai helyzet feldolgozásának tűnik, pedig hát ezt évekkel ezelőtt agyalták ki. Igaz, itt a helységneveket megváltoztatták, és a NATO a fejlesztők álláspontja szerint nem nézi tétlenül egyik tagállamának lerohanását.

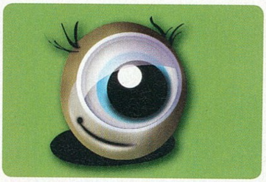
A közel 250 négyzetkilométeres területet valódi légi felvételek alapján modellezték le, amiket aztán több mint 50 féle járművel járhatunk be. A repertoárban megtalálhatók lesznek a különféle könnyű- és nehézpáncélos járművek, helikopterek és vadászrepülők is, amiket természetesen még különféle fegyverzet kialakításával tovább variálhatunk, attól függően, épp mit kíván az adott küldetés. Minden jól ismert OpFlash-elemet felfedeztünk a játékban, a szimuláció ezúttal is életszerűnek ígérkezik, amit egy ilyen folytatástól el is várunk. A hagyományos kampány és többszereplős játékmódok mellett helyet kap az előző részben megkedvelt küldetésszerkesztő is a játékban, amelyben kiélhetik magukat a mindenre elszánt kreatívok.

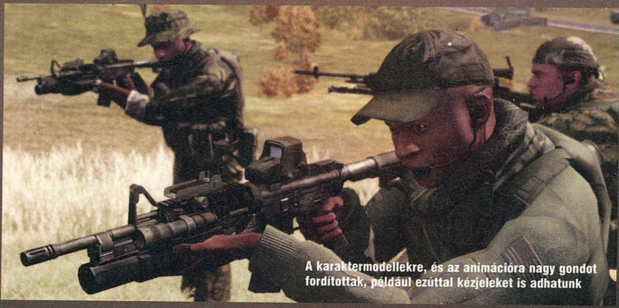
No de röviden visszatérve a látványra – hiszen az előző résznek ez volt a legfájóbb pontja –, meg kell jegyezni, hogy a program megdöbbentően jól nézett ki, ami leginkább a különféle speciális effekteknek volt köszönhető – köd, robbanások, árnyékolás. Persze a katonák mozgása is sokat javult, s rengeteg új mozdulatot véltünk felfedezni, elmondhatjuk, hogy az összkép döbbenetesen jól festett.

Bár a kezünkbe nyomott brossurán olvasható újdonságok listája szokás szerint ígéretes volt, az „RPG elemek” kitételen még mi is felkaptuk a fejünket. Kérdésünkre, hogy ez pontosan mit is takar, szűkszavúan válaszoltak, egyelőre anynyit, hogy cselekedeteink kihatással lesznek a kampány további mozzanataira, s így többféle befejezéssel zárhatjuk le a történetet. Szóval szintlépésre, tapasztalati pontra, karakterlapra ne számítsatok. Nem mintha hiányzott volna...

ÍGÉRETES

Kis pénz, kis fejlesztőcsapat, de hatalmas potenciál. Az ArmA óriási bakiját, a pocsék grafikát alaposan kijavították, a durva realizmus és a szabad játékmenet meg maradt a régi – szóval ha sikerül az OpFlash 2 előtt kiadni, nagy sikert arathatnak a srácok.





A karaktermodellekre, és az animációra nagy gondot fordítottak, például ezúttal kézjeleket is adhatunk

Ebben a helyzetben talán célszerűbb lenne a bámészkodás helyett a földre vetni magunkat...

Ez már most egy sikeresebb partraszállás volt, mint amit Ryan közlegény pajtásai előadtak

CODEMASTERS – CODEMASTERS – 2009

OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

A bombaformában levő Codemasters a sok autós játék után a militáns lelkületű játékosok egyik legszebb emlékének számító Flashpoint-szériát is felújítja, méghozzá hihetetlen lelkesedéssel és odaadással. A sok renderelt kép után most végre mozgás közben vehettük szemügyre a játékot!

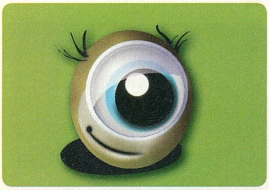
Mit lehetett tudni eddig az OpFlash 2-ről? Nos, ami az első pillanattól biztos volt, az a konfliktus helye, ami egy Japánhoz közeli sziget (Kína lesz az agresszor). Közel 220 négyzetkilométernyi területről van szó, amit a lehető legélethűbb módon igyekeznek számunkra újraalkotni. Minden egyes ház, kerítés és erdő ugyanott lesz, ahol a valóságban, erről a helyszínen készült több tízezernyi fotó és filmfelvétel felhasználása gondoskodik. A textúrák, a fényviszonyok, sőt, még a csillagok állása is tökéletes mása lesz az ottaniaknak.

Bár a fenti adatok szépek, tény, hogy mindezidáig semmit sem mutattak nekünk magából a játékból. Az interneten megtalálható közel tucatnyi kép csak ún. target render volt, azaz vázlatok arról, hogyan is fog kinézni a végleges változat.

Viszont az idei GC különleges alkalomnak számított, hiszen a világon elsőként lehetőségünk volt bepillantani a játékba, amit Xbox 360-on mutattak be. Habár előre felhívták figyelmünket, hogy egy nagyon optimalizálatlan kódot fogunk látni, a maximum 10 fps sebesség és a puritán látvány után elég világossá vált számunkra is, hogy messze még a megjelenés. A demóban egy amerikai könnyűpáncélos hadoszlop vonult hegynek felfelé egy kínai harcálláshoz, amit a végén heves tüzérségi támadással próbáltak meg visszaverni a kommunista erők. A túl jóra sikerült MI gondoskodott arról, hogy ellenséget ne is közelíthessük meg, de azért így is jól látható volt, hogy bizony valami egészen elképesztő dolog fortyog a Codemasters üstjében.

ÍGÉRETES

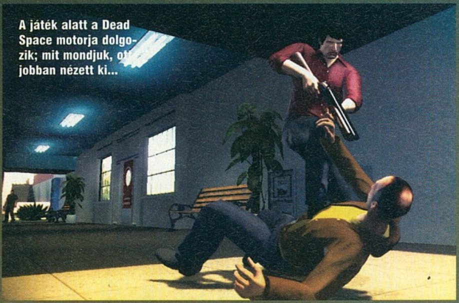
Ha mindent elhiszek, amit mondtak, az évezred játéka lesz. Ha arra építek, amit láttam, bőven ráfér még vagy két év fejlesztés. Ha ebből átlagot vonok, akkor azt mondom, bizakodhatunk, mert biztos jó lesz ez a Dragon Rising, csak az a nagy kérdés, hogy mikor...



ELECTRONIC ARTS – EA REDWOOD SHORES – 2009

THE GODFATHER 2

Az első részben szereplő karakterünk Aldo Trapani néven körülbelül tíz percig itt is szerepel


A játék alatt a Dead Space motorja dolgozik; mit mondjuk, ott jobban nézett ki...

Az első részt szerettük. Tudtuk, hogy lehetett volna jobb, hogy egyes játékelemek közel sincsenek úgy megvalósítva, mint ahogy azt elvártuk, ám ennek ellenére a játék első pillanatától az utolsóig elkapott minket a Keresztapa-hangulat. Az átvezető mozik, a zene, az életre keltett kultikus szereplők képesek voltak átlendíteni minket a játék hiányosságain. A gyenge kritikák és az 50 millió dollár feletti fejlesztési költségek könnyen bajba sodorhatták volna a projectet. A több mint három és fél millió példányban eladott első epizód után azonban az EA fellélegzett és bátran vágott bele a folytatás munkálataiba.

A lipcsei GC-n végre bemutatása került a második rész, amelynek prezentációja után vegyes érzelmekkel távoztunk a teremből. Az eddig kizárólag new yorki helyszíneket felvonultató első rész után a másodikban Miami és Havanna utcáin is tevékenykedhetünk. Az új városok világa teljesen elüt az eddigiektől és sajnos nagyon távol került a film alaphangulatától is. A bemutatót nézve inkább A sebhelyesarcú film köszöntött vissza a képernyőről, ami nem lenne baj, ha a két filmet egy lapon lehetne említeni egymással hangulat terén.

“NEM TELJESEN ÉRTJÜK, HOGY MI TÖRTÉNT, DE A JÓVAL NAGYOBB JÁTÉKTÉR MELLETT ALIG LÁTTUNK ÚJÍTÁST”

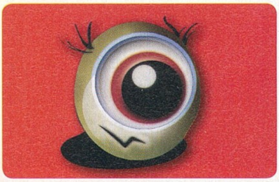
Az új helyszínek mellett bevezették a Don's View nevű üzemmódot, ami lényegében egy stratégiai térkép, amin az aktuális város elfoglalható üzemei (a fegyvergyártól az ékszerészetig) látszottak az aktuális birtokosaik és a védőerő megjelölésével. Itt kiadva parancsainkat elfoglalhatjuk az épületeket, közbeavatkozhatunk két, egymással leszámoló banda háborújába, így lényegében egy dinamikusan változó térképen stratégiázhatunk. Ha sikerül egy adott lánc minden üzemét elfoglalni, valami külön bónusz üti a markunkat; mondjuk a fegyverrel kapcsolatos épületeknél ez plusz lőszer lesz.

A stratégiai térkép mellett immáron irányítható bandával együtt vághatunk neki a küldetéseknek, melyek a bemutató alapján nagyjából ugyanazokra a sémákra épülnek mint az előző részben – azzal az apró különbséggel, hogy a csapatba választott robbantási szakértővel levegőbe repíthetünk dolgokat, a technikussal átvághatjuk a szögesdrótot, úgyhogy már vihetünk taktikát a lövöldözésbe (ettől függetlenül az AI elég hitvány volt, szóval ezen még javítaniuk kell, ha azt akarják, hogy működjön a dolog). A képi világ sajnos az előző részhez képest nem sokat változott, a jelenlegi alfaverzió szaggatott, tele volt ideiglenes ikonokkal, grafikai elemekkel és úgy általában is csúnya volt – egyedül talán a járművek megvalósítása tűnt lényegesen jobbnak, mint az első részben. A megjelenésig azonban még fél év is hátravan, szóval kemény munkával még összeüthetnek valami használhatót. Talán...

Ha New York, ha Havanna, ha Miami, a meggyőzés módszerei mindenhol ugyanazok

AGGÓDUNK

Bár állítólag a film eseményeit is megélhetjük majd, úgy néz ki, hogy a hangsúly a területfoglalásra tolódik, az pedig a látottak alapján jóval egyszerűbb, mondhatni primitívebb, mint vártuk. Persze márciusig még nagyon változhat minden, de jelenleg bizony aggódunk...



CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK (HAGYOMÁNYOS ÉS DIGITÁLIS VÁSÁRLÁS) – PLAYSTATION 3, XBOX 360, PS 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK

ŐSZI AJÁNLATUNKBÓL!

FIFA 09 (okt.3)* | STALKER: Clear Sky* | SPORE | Warhammer Online

Guild Wars Complete | BiA: Hell's Highway* | Red Alert 3 (okt.31)* | Crysis Warhead | Sacred 2 (okt.)

Witcher | Medal of H. Airborne | Command & Conq. 3 | WoW Burning Crusade | WoW Gamecard | Call of Duty 2

TOCA Race Driver 3 | Tomb Raider Anniv. | Hitman Blood Money | Lost | Lineage 2: Gracia | Frontlines: Fuel of War

!Gears of W.+UT3+Fear G.7 990
13. század: Dicsőség.........5 990
Agatha Nyaraló Gyilkosok 2 990
Age of Conan /online 11 990
Age of Conan Collector's.15 990
Age of Conan card 60 nap.7 990
Age of Empires 1+2 Gold...2 990
Age of Mythology Gold 2 990
Anno 1701: Sárkány átka* .3 990
Assassin's Creed 7 990
Baldur's Gate Saga............2 990
Barkács Balázs 4 féle, /db .1 990
Battlefield 1942 Anthology 3 990
Battlefield Vietnam.............3 990
Battlefield 2+Spec. Forces.3 990
Battlefield 2 Complete......11 990
Battlefield 2142 ....3 990
Beijing 2008 (Peking 2008)7 990
Black & White 2 ....3 990
Blacksite: Area 51 HU........3 990
Blazing Angels:Squadron...2 990
Blitzkrieg Anthology 1 990
Blitzkrieg 2 Anthology 2 990
Boiling Point HU....................990
Brothers in Arms: Road......2 990
Earned in Blood. 2 990
Hell's Highway HU (szept)* .Jön
Bus Driver HU.....................1 990
Caesar 4 HU 1 990
Call of Duty (GotY).............1 990
Call of Duty: United Offens 1 990
Call of Duty Deluxe 3 990
Call of Duty 2 ....2 990
Call of Duty 4 GotY (okt)*. .9 990
Call of Juarez.....................1 990
Cars (Verdák)......................2 990
Céh 2 (Guild 2) HU 2 990
Championship Man. 08......3 990
Chrome SpecForce............1 990
Chronicles of Narnia 890
CivCity: Rome.....................4 990
Civilization 3 Complete 1 990
Civilization 4.......................2 990
Civ 4 Complete 5 990
Civ 4 Colonization (szept.)*...Jön
Code of Honor 2 HU 2 990
Codename Panzers Ph.1......990
Codename Panzers Ph.2......990
Colin McRae Rally 2005 H.1 990
Colin McRae DiRT, HU 4 990
Command & Conquer pakk7 490
Tiberium Wars HU............3 990
T. Wars: Kane's Wrath H..7 490
Red Alert 3 (okt.31) HU* 11 990
Red Alert 3 Premier Ed.*12 990
Commandos Strike Force. 990
Company of Heroes GotY..6 990
Company: Opposing F. 6 990
Counter-Strike Anthology...3 990
Counter-Strike Source 7 490
Crysis HUN 11 990
Crysis Warhead HU 7 490
Deus Ex 2: Invisible War....1 990
Diablo 2+Lord of Destruct..3 990
Disney játékok, többféle, /db.890
Divatsuli HU 5 990
Doom 3 ....3 990
Dracula Origin HU (szept)* 1 990
Dragonshard 990
Driver 3 ....1 990
Driver Parallel Lines...........4 990
Dungeon Lords Collectors .2 990
Dungeon Siege+Aranna 2 990
Empire Earth 2 Gold HU 1 990
Empire Earth 3 HU.............3 990
Enemy Territory: Quake W.4 990
Euro Truck Simulator HU ...4 990
Europa Universalis 3 HU ...3 990
Europa U: Rome HU (okt)* 4 990
Fable HU............................1 990
Fahrenheit..........................1 990
Fall: Last Days of Gaia HU ...990
Fallout 3 (október)* ....Jön
Far Cry...................................990
FEAR Gold HU 2 990
FEAR Perseus Mandate 3 990
FIFA 07 HU 3 990
FIFA 09 HU (október 3.) ...11 990
FIFA Manager 07 ....3 990
Flatout 2.............................1 990
Flatout Ultimate C. (ősz)*...5 990
Flight Simulator X Gold* ...11 990
(FS X Deluxe+Acceleration)
Frontlines: Fuel of War.......5 990
Fuvarmágnás HU...............3 990
Gears of War HU 4 990
Ghost Recon Adv. W. 2......2 990
Godfather (Keresztapa) 3 990
Gothic 3 HU 3 990
Grand Theft Auto 3 ....2 790
GTA Vice City.....................2 790
GTA San Andreas 3 990
GTA 4 (november 21)* ....Jön
GT Legends HU.................1 990
GTR (FIA GT R.) HU..........1 990
GTR 2 ....2 990
Guild Wars Complete.........9 990
Alap+Factions+Nightfall+Eye of

Gun 2 990
Gyűrűk Ura Király visszat. .3 990
Harc Középföldéért 2. ......3 990
Haegemonia Gold HU...........890
Half-Life 2 ....3 990
HL 2 Episode Two (+ One).3 990
HL 2 Portal 3 990
HL 2 Team Fortress 2 ....3 990
HL 2 Orange Box 6 990
HL2, Ep.1, 2, Portal, TF2
Halo 3 990
Hard Truck Apocalyptic W..1 990
Harry Potter 1-4, /db 3 990
5 Főnix rendje HU............3 990
Hearts of Iron 2 890
Heroes of Might and Magic:
Heroes 3 alap+két kieg. ...1 990
Heroes 4 alap+két kieg H 1 990
Heroes 5 HU....................4 990
H. 5 Végzet Pörölye HU...4 990
H. 5 alap+Végzet P. HU ...6 990
H.5 Kelet törzsei HU 6 990
Hidden & Dangerous 2 Gld 1 990
Hitman Blood Money 1 990
Hospital Tycoon HU 1 990
Hour of Victory 1 990
Ice Age 2.............................1 990
Icewind Dale Saga.............1 990
IGI 2: Covert Strike HU 1 990
Imperium Galactica 2 HU......990
Imperium Romanum HU 3 990
Incredible Hulk 8 990
Iron Man..............................8 990
Jack Keane HU 2 990
Jade Empire Spec. Ed. HU 1 990
Jericho (Clive Barker's) H..7 990
Joint Task Force HU 990
Just Cause..........................1 990
Kane & Lynch......................3 990

Karib tenger kalózai 3 ....2 990
Knights & Merchants 2 HU ...890
Knights of the Temple 2 .....1 990
L'ecsó (Ratatouille) 2 990
Legacy of Kain: Defiance......990
Lego játékok, EVM, /db.........890
Lineage 2 Gracia /online 4 990
Loki 2 990
Lord ot the Rings Online ..11 990
Lost HU 3 990
Lost Planet Extreme C. 7 990
Madagascar 1 990
Mass Effect HU 7 990
Medal of Honor Warchest ..3 990
Medal of Honor Pacific A ...3 990
Medal of H. Airborne HU 3 990
Medieval Lords HU 1 990
Medieval 2 + Kingdoms 6 990
Mercenaries 2 ....11 990
Movies 3 990
NBA 07...............................3 990
NBA 08 (09 nem lesz)........7 490
NCSoft 60 nap Gamecard .7 990
Need for Russia: Greatest. 1 990
NFS Carbon HU.................3 990
NFS ProStreet HU 7 490
Neverwinter Nights 1 pakk.2 990
NHL 07...............................3 990
NHL 09 (október 31.)........11 990
Oblivion (Elder Scrolls 4) ...2 990
Operation Flashpoint Gold.1 990
Overlord HU.......................3 990
Overspeed HU 1 990
Paraworld HU 1 990
Penumbra: Black Plague ...3 990
Pink Panther, többféle, /-től...990
Platoon HU 890
Pokoli Szomszédok HU 990
Pokoli Szomszédok 2 HU ..1 990

Pokoli Szomszédok 3 HU ..4 990
Pokoli Szomszédok 4 HU ..4 990
Port Royale 2 HU...............1 990
Prey 2 990
Prince of Persia Warr. W.......990
Prince of Persia TwoThr.....2 490
Prince of Persia 1+2+3* 2 990
Pro Evo. Soccer 2009 (okt)* Jön
Quake 4 ....3 990
Race 07+GTR Evolution*...7 990
RaceDriver Grid 7 990
Rail Simulator 3 990
Rainbow Six Lockdown......2 990
Rainbow Six Vegas............2 990
Rainbow Six Vegas 2.........7 990
Rayman Raving Rabbids ...2 990
Red Faction 2 ....1 990
Resident Evil 3......................890
Resident Evil 4 ....2 990
Rise & Fall: Civiliz. at War..1 990
Rise of Nations Gold..........2 990
Rise of N.Rise of Legends .1 990
Rogue Trooper...................1 990
Rollercoaster Tycoon 2 Dlx 1 990
Rollercoaster Tycoon 3 G. .3 990
Runaway HU.........................890
Runaway 2 HU...................1 990
Rush for Berlin HU................990
Rush for Berlin Gold HU 3 990
Sacred 2 HU (október)* 9 990
Sam & Max Első évad HU .4 990
SBK 2008 HU (szept.)* 4 990
Secret Files Tunguska 1 990
Settlers 10th Anniversary...2 990
Settlers 6 HU 4 990
Shadowgrounds Survivor...3 990
Sherlock Holmes Awaken ..1 990
Sherlock vs Arsene Lupin ..2 990
Shrek 3 ....3 990

Silent Hunter 3 HU.............2 990
SH3 kiegészítő: U-Boat 1 990
Silent Hunter 4 HU.............6 990
Sim City 4 Deluxe 3 990
Sim City Társadalmak HU..3 990
Sims + Livin' It Up 3 990
Sims Kiegészítő Pack 1 .....3 990
Sims Kiegészítő Pack 2 .....3 990
Sims 2 alapjáték HU 8 990
Alap+Éjszakák+Bulis c.....9 990
Kiegészítők, /db 7 490
Cuccok, "Mániák", /db......2 990
Soldier of Fortune 2 Gold...1 990
Soldiers: Heroes of WW II .1 990
Space Siege 9 990
Spellforce Platinum............1 990
Spellforce Universe............5 990
Spider-man (Pókember) 1 990
Spider-man 3 ....3 990
Splinter Cell Pandora T. H .1 290
Splinter Cell Double Agent.2 990
Spore HU 11 990
Stalin Subway 2....................990
STALKER...........................6 990
STALKER Clear Sky (sz.)*.7 990
Collector's (szept) HU* ..12 990
Star Wars Battlefront 2.......5 990
Empire at War 3 990
Republic Commando 4 990
Régebbi SW játékok, /db .3 490
Starcraft + Brood War 1 990
Starship Troopers 1 990
Stranglehold HU 3 990
Stronghold Legends...........4 990
Suffering+Ties that Bind 3 990
Summer Athletics (szept)* .3 990
SWAT 4 Gold HU 1 990
Született feleségek 1 990
Test Drive Unlimited...........3 990

Thief 3: Deadly Shadows......990
Timeshift HU 3 990
Titan Quest Deluxe 3 990
Titan Quest Immortal Thr. ..3 990
TOCA Race Driver 3 HU 1 990
Tomb Raider Legend 1 990
Tomb Raider Anniversary...1 990
Tony Hawk's American W ..1 990
Trackmania United HU.......1 990
Trackmania UnitedForever 4 990
Train Simulator...................2 990
Transformers......................3 990
Trucker...............................1 990
True Crime: New York City.1 990
True Crime: Streets of LA ..1 990
Turok..................................5 990
UAZ Racing 4x4.................2 990
UEFA Euro 2008 ....3 990
Universe at War 4 990
Unreal Tournament 3 HU ...4 990
Wall-E 6 990
Warcraft 3+Frozen Throne.3 990
Warhammer Online 11 990
Warhammer O. Gamecard .....Új!
WH40K Dawn of War GotY1 990
Dawn of War Soulstorm ...7 990
Witcher HU 4 990
Witcher Bővített (október)*.7 990
World in Conflict HU 3 990
World of Warcraft /online ...2 990
Burning Crusade...............2 990
BattleChest 6 990
Lich King (ősz/tél)* ....Jön
Lich K.Collector's (ősz/tél)* .Jön
60 napos Gamecard 6 990
Worms 2 HU 890
Worms 4: Mayhem HU 1 990
Xpand Rally 1 990
Zoo Tycoon 2 HU...............2 990

A BELVÁROS SZÍVÉBEN!

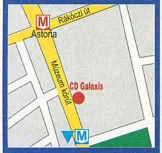
CÍMÜNK:
Budapest, Belváros
Múzeum körút 10.
Az Astoria és a Kálvin tér között, a Nemzeti Múzeum mellett

TELEFON:
(06-1) 479-0933

NYITVA:
Hétfő-Péntek 9:30-18:00

Az Astoriától illetve a Kálvin tértől csak két percre!

Metró: M2 (piros), M3 (kék)
Busz: 5, 7, 8, 9, 15, 112, 173, 178, 233E, 239, Villamos: 47, 49 – Troli: 83, 89



INTERNET ÁRUHÁZ!

0-24h, egész nap Online, friss játékinformációval, listával
www.cdgalaxis.hu

Csomagküldés!
MÁR MÁSNAPRA!

479-0933
vagy
www.cdgalaxis.hu

GYORS + OLCSÓ

Magyarország bármelyik településére!

Díja: a kiszállítási címtől és rendelési értéktől függetlenül 990 Ft/csomag.

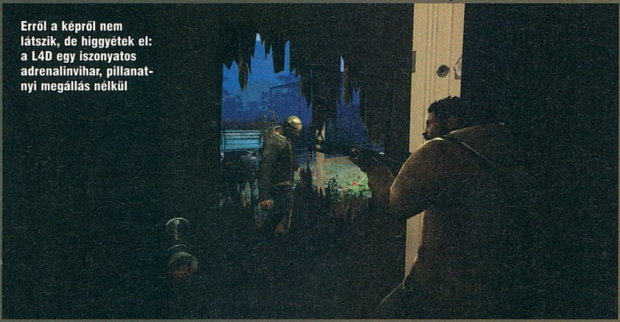
Áraink forintban értendők és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Érvényes: 2008.09.25.-10.20., ill. a készlet erejéig – * Érkezés alatt – Újdonság / top akció – Magyar nyelven

ELECTRONIC ARTS – TURTLE ROCK – 2008

LEFT 4 DEAD

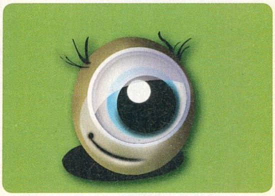
Mivel a játék körül producerként működő Valve még mindig nem hajlandó megmutatni a világnak a Left 4 Dead „sötét oldalát", vagyis az irányítható zombikat, megint a túlélőket tekinthettük meg. Igaz, engem nem zavart, mert Sasával ellentétben én még ezt sem láttam eddig. Ennek megfelelően kicsit meglepődtem, nem pont erre számítottam. A Left 4 Dead ugye egy kooperatív FPS, ahol négy (képességeikben nem különböző) túlélő menekül egy zombikkal teli városból. Én e leírásból valami taktikus dologra tippeltem, és így eléggé megdöbbentett az a veszett tempójú hentelés, ami a játékban folyik.

Taktika, összjáték, tervezgetés: ezek mind hiányoznak, ehelyett öldöklés van. Előremegyünk pár métert, és mindenhonnan elkezdenek özönleni a zombik, sokszor akár 30-40 ugrik ránk. Ilyenkor pedig marad a vad lövöldözés, ugrándozás. Az egyetlen valamennyire összetett dolog, hogy ha a zombik letepernek valakit, akkor le kell lőnünk a hátáról a dögöket, majd fel kell gyógyítanunk (addig ő egy helyből puffogtathat). Ez persze nem feltétlenül rossz dolog, mindenesetre legyél felkészülve, hogy ez a játék az első perctől kezdve egy merő száguldás, pihenni csak a pályaszakaszokat elválasztó tápszobákban (gyógy- és lőszer plusz fegyverek dögivel) lehet.


Erről a képről nem látszik, de higgyétek el: a L4D egy iszonyatos adrenalinvihar, pillanatnyi megállás nélkül

ÍGÉRETES

Nem pont az, amire számítottunk, és ezzel minden bizonnyal sokan lesznek így. Én rá tudtam hangolódni az új élményre – még ha teljes árú játéknak kicsit talán túl egyszerű is volt –, de például Chris nagyon hamar megunta a minden történettől, fejlődéstől, változatosságtól, gondolkodástól, taktikázástól mentes vad lövöldözést.



CODEMASTERS – CODEMASTERS – 2009

FUEL

A Codemasters egyik szupertitkos ígérete a Fuel volt. Meg voltunk győződve, hogy a Forma 1-es autóverseny lesz. De nem így volt, s így még nagyobb meglepetéssel és döbbenettel fogadtuk bejelentésüket, ami egy teljesen nyílt terepű autó- és motorversenyt takart (2005-ben a játékról még Grand Raid Offroad néven írtunk). A játék legnagyobb erőssége a közel 14,000 négyzetkilométernyi terület, amelyet keresztül-kasul szelnek a különféle úthálózatok, autópályák, erdők közt megbúvó vékony ösvények. A hatalmas táj természetesen a legkülönfélébb helyszínekkel szolgál, erdős, sziklás, havas hegyvidékeken lavírozhatunk majd járműveinkkel, és mindez a hihetetlen látótávolságnak hála impozáns képet festett számunkra. A látványt és a versenyeket különféle természeti csapások teszik még érdekesebbé, melyek nemcsak nehezítik a játékot, de kihatnak majd későbbi versenyeinkre is. A történet szerint a nem túl közeli jövőben járunk majd, amikor fosszilis üzemanyag-tartalékaink a végüket járják, bolygónkat pedig a legkülönfélébb természeti jelenségek pusztítják (tornádókat és jégvihart láttunk). A megmaradt olajtartalékokért halálosan veszélyes versenyeket hirdetnek, ahova bárki bármilyen járművel benevezhet, ezért ennek köszönhetően közel 50 féle járművel száguldozhatunk majd, motorokkal, quadokkal, terepjárókkal.

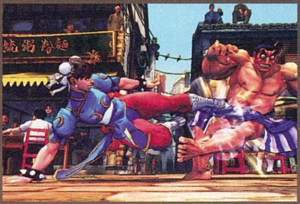
ÍGÉRETES

Egy MMO-méretű játéktéren száguldozhatunk majd egyedül – vagy akár 15, hozzánk bekapcsolódó cimborával együtt. Reméljük lesz valami sztorimód is, mert anélkül elvesznénk ebben a hihetetlenül óriási világban.

CAPCOM – DIMPS – 2009

STREET FIGHTER IV

Majdnem lemaradtunk a Yoshinori Onoval (ő vezeti a SF4-et készítő csapatot) készítendő interjúról, de ez teljes egészében a végtelenül szimpatikus úriembernek köszönhető – no meg annak, aki úgy döntött, hogy jó ötlet két, hálózatba kötött SF4 játéktermi gépet elhelyezni a Capcom várójában. Mi nekiestünk a játéknak, Sasa Chun-Lit, én pedig Blankát választottam, és azonnal előjöttek a régi reflexek; hátra-le-előre-ütés!

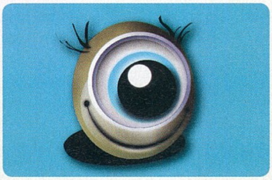


Itt Chun-Li még mosolyog, de amikor Blanka csapta meg a 220-szal, legörbült a szája...

A játék pompásan néz ki, bár az biztos, hogy az új karaktereket szokni kell, így elsőre egyikük sem volt szimpatikusabb, mint Chris, amikor hatalmas vörös kelésekkel kísérve előtör rajta az allergia. Mindegy, minden régi hős – az otthoni verziókban ráadásul többen lesznek, Dan és Cammy például tuti jönnek – teljes pompájában szerepel itt is, és a legtöbb kombójuk is maradt a régi. Persze kaptak rengeteg új mozgást, az új karakterek megkavarják az amúgy sem álló vizet, és ugye ott van az online-mód is azoknak, akiknek mindenáron újítás kell – de nekünk bőven elég, hogy a régi, mágikus hangulat, a sok anyázás azonnal előjött, és mindezt mai köntösben élvezhettük. És a történelmi hűség kedvéért említsük meg, hogy Blanka bizony majd minden összecsapást megnyert...

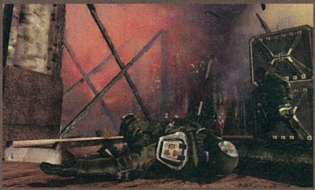
FANTASZTIKUS

Baromi jó! Ugyan egy alapszintű online módtól eltekintve semmi olyan extrát nem tud, mint napjaink verekedős játékai (kaland-mód, karakterkreálás, interaktív pályák stb.), de a játékmenet továbbra is király. Blanka meg a legjobb karakter, amit valaha is megalkottak!



THQ – VOLITION – 2008

RED FACTION GUERILLA

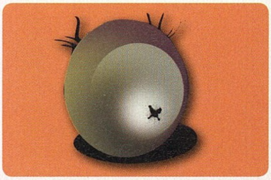


Mi is pontosan így éreztük magunkat a bemutató alatt és után...

A GC előtt még reménykedtem, a videók tetszettek, a rombolás modellezésétől odavoltam, aztán eljött a pillanat, aminek nem kellett volna bekövetkeznie – élesben is odakerültem a játékhoz. A Games Conventionön ugyanis kipróbálhattuk a Guerilla tesztverzióját. A rombolás tényleg zseniális, ezt meg kell hagyni. A különböző tereptárgyak, hidak a statikai pontok gyengítése után a fizika törvényei szerint omlanak össze ráadásul a törmelék a pálya részét képezi, ergo nem süllyed bele a talajba. Ám mindez kevés. Hogy miért? A válasz egyszerű: maga a játék ugyanis totál kiveszett a programból! Adott egy hatalmas kalapács, amivel minden romba dönthető, egy halom buta ellenfél, akik akármilyen tűzerővel rendelkeznek is, simán szétüthetőek, és adott egy halálosan unalmas, kopár, vörös és ötletszegény környezet. Ennyi. Az egész bemutató alatt értetlenül néztünk egymásra és nem értettük, hogy ha készítettek egy világbajnok fizikai motort, azt miért nem tudták normálisan felhasználni. Itt van néhány tucat bázis, odamész, szétvered, mindezt egy ellenszenves, mocskos kabátot viselő fickóval meg a szuperbaltájával, amihez képest a Thor által hajigált Mjoelnir csak egy törött fogpiszkáló.

KATASZTRÓFA

Nulla játékmenettel lehet akármilyen szép és okos is egy program, bukni fog. Na most a Guerilla ronda is és égbekiáltóan ostoba is. Rendben, a fizika pazar, de az első néhány híd és torony lebontása után a nagy semmiben kóborolva ez már ki a fenét fog érdekelni...?



SEGA – CREATIVE ASSEMBLY – 2009

EMPIRE: TOTAL WAR

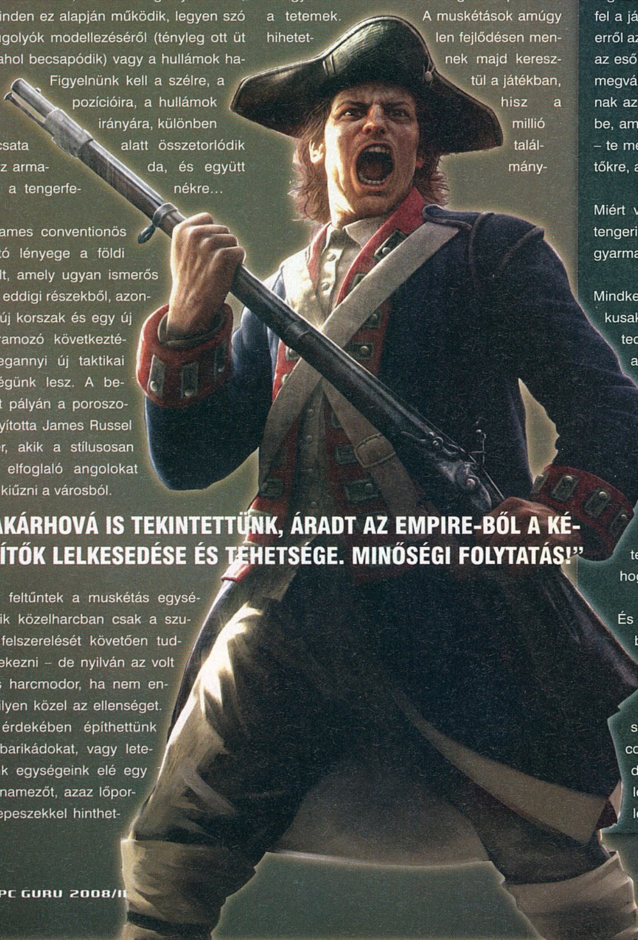
Az E3-as beszámoló a tengeri ütközetekről szólt, és ebből mi is kaptunk egy pár perces bemutatót. Hihetetlenül durván néz ki – amúgy minden része a játéknak –, az egyszer biztos. A víz, a hullámok, a viharok megvalósítása külön bekezdéseket érdekelne, de ugyanígy, maguk a hajók is parádésan néznek ki, ráadásul a valóshoz közeli nyüzsgés van a fedélzeten csaták alatt. Töltik az ágyúkat, oltják a tüzeket, húzkodják a vitorlák kötélzetét – és bár utóbbit nem tudjuk megítélni, de a fejlesztők szerint e téren is minden valósan működik... És ha már megemlítettük a realizmust, hát itt hangsúlyozom ki, hogy minden ez alapján működik, legyen szó az ágyúgolyók modellezéséről (tényleg ott üt lyukat, ahol becsapódik) vagy a hullámok hatásával. Figyelnünk kell a szélre, a hajók pozícióira, a hullámok irányára, különben még a csata alatt összetorlódik az egész armada, és együtt mennek a tengerfenékre...

De a games conventionös bemutató lényege a földi harc volt, amely ugyan ismerős lehet az eddigi részekből, azonban az új korszak és egy új AI-programozó következtében megannyi új taktikai lehetőségünk lesz. A bemutatott pályán a poroszokat irányította James Russel designer, akik a stílusosan Lipcsét elfoglaló angolokat akarták kiűzni a városból.

> **“AKÁRHOVÁ IS TEKINTETTÜNK, ÁRADT AZ EMPIRE-BŐL A KÉSZÍTŐK LELKESEDÉSE ÉS TEHETSÉGE. MINŐSÉGI FOLYTATÁS!”**

Azonnal feltűntek a muskétás egységek, akik közelharcban csak a szuronyok felszerelését követően tudtak védekezni – de nyilván az volt az okos harcmodor, ha nem engedjük ilyen közel az ellenséget. Ennek érdekében építhettünk kisebb barikádokat, vagy leteríthettünk egységeink elé egy retro aknamezőt, azaz lőporral és repeszekkel hinthettük be a rétet. Amint az ellenség közel ért, a halálos szőnyeg aktiválódott, és csak néztük, ahogy a valós fizika által segítve repkednek a tetemek. A muskétások amúgy hihetetlen fejlődésen mennek majd keresztül a játékban, hisz a millió találmány-

Végre igazi hazai ízek köszöntenek ránk, lakhatunk panelben, mint a legtöbben ebben az országban!



INTERJÚ

Az Empire bemutatóját követően feltettünk néhány kérdést a játék vezető designerének, James Russelnek.

Ez a sok részlet durva, a vizes füvön megpattanó, a sárban meg elakadó ágyúgolyó például. Szükség van erre?

Igen, ezt a kérdést ma már többször megkaptunk. Mi úgy gondoljuk, hogy abszolút nem ez a lényeg, hanem a nagyívű stratégiázás, de ezek az apró dolgok dobják fel a játékot. Gondold csak el, nem tudsz erről az egészről, elindul egy csata, elered az eső, és hirtelen alkalmazkodnod kell a megváltozott körülményekhez. Itt elakadnak az ágyúk, máshol a muskéták áznak be, amott meg pont elakad az ágyúgolyó – te meg elismeréssel gondolsz a fejlesztőkre, akik ilyesmire is gondoltak.

Miért választottátok ezt a korszakot? A tengeri csatákra vágytatok, vagy inkább a gyarmatvilág volt vonzó?

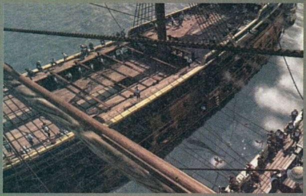
Mindkettő! A tengeri ütközetek fantasztikusak voltak, ha belegondolsz milyen technikával estek egymásnak ezek az óriási hajók. Már régóta vágytunk ilyesmire, de az eddigi korszakokban ez a fajta küzdelem nem volt igazán jellemző. És pont ezeknek az óriási hajóknak köszönhetően változott meg alig néhány évtized leforgása alatt a világ. Gyarmatosítás, technológiák keveredése, óriási technikai fejlődés – nem csoda, hogy imádjuk ezt a korszakot...

És a következő rész? Első világháború esetleg, azt a korszakot is szeretitek?

Te is tudod, hogy erre nem válaszolhatok, a Sega azonnal felkoncolna. De amúgy a világháború is érdekes korszak, de nem az az egyetlen ilyen – még sok ötlet van, merre lehet totális háborút vívni...

Végre magunk mögött hagyhatjuk az öreg kontinenst, és lehet menni Amerikába vagy akár Ázsiába, Afrikába is

És erre a másik eszközük a mesterséges intelligencia, mely már képes előre gondolkodni is. Nem csak a konkrét csatákban okos, és átverni is át tudjuk (az aknamező például igencsak szétzilálta sorait), de most már képes a csatán túl gondolkodni. Az angolok például nem védték halálukig a várost – megpróbálták a legnagyobb kárt okozni, majd visszavonultak, hisz a világtérképen



Na itt már nem sokat tehetünk, ebben a helyzetben már a túlerő számít...

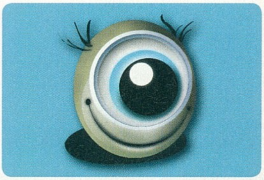
nekik volt a közelben több seregük. Így mi elfoglalhattuk a várost, de nem maradt sok lovasunk, ők pedig egyre szorosabbra húzták az ostromgyűrűt Lipcse körül, és ha nincs vége a bemutatónak, pár kör elteltével vissza is támadtak volna...

nak hála a szinte állandóan csütörtököt mondó, egy apró felhő hatására is hatás nélkül csettegő tákolmányoktól eljuthatunk a majdnem sorozatlövő, majdnem végletekig megbízható gyilkológépekig.

No és persze a lőpor varázsa nem csak a pici puskákra hat, de az öblösebb alkotásokra is: igen, megjelennek az ágyúk is. Van belőlük kicsi és nagy, lehet őket fejlesztgetni, de mindnek közös tulajdonsága, hogy borzalmasan lassúak és a sárban bizony nem lehet őket fürgén vontatni... Viszont ha eltalálnak valamit, akkor ott kő kövön, fa fán, hús csonton nem marad. És ahogy a tengereken, úgy a szárazföldön is valós modellezés kíséri a lövedékeket. Ez ráadásul a muskétákra is igaz, minden egyes lövedék egy fizikai tárgy, ami a becsapódásnak megfelelően viselkedik. Köveken megpattanhat, a fák ágai megvédenek tőlük, a levelek viszont nem – már-már őrült csillogást véltünk felfedezni James szemében, amikor ezekről az apróságokról beszélt. Szerintünk az a céljuk, hogy most a leghardcoreabb arcoknak se kelljen realizmusmodokat írnia...

FANTASZTIKUS

Legyen az ember Total War-veterán, vagy abszolút újonc a témában, megtalálja majd számításait. Bár biztos lesz benne pár történelmi baki, amíg ilyen élvezetes és látványos csatákat vívhatunk földön és tengeren, Európában és Amerikában, addig az ilyesmi kit érdekel?! Minket tuti nem!



ELECTRONIC ARTS – EA LA – 2008

RED ALERT 3

Idén januárban volt szerencsém látni és kipróbálni az idei év legjobban várt stratégiai játékát (úgy könnyű, hogy a DoW2 és a SC2 is jövő évre tolódott...), ám ott, akkor a nagy dérrel-dúrral beharangozott kooperatív játékmódot nem tudták demonstrálni. Hála istennek a GC-n pont ezt mutatták be! A rövid demópálya alatt a teremben ülő két fejlesztő egymást segítve dolgoztak. Míg a producer a légierőt és a hajókat szolgáltatta, addig a designer a földi egységekre specializálódott. Értelemszerűen a földi egységek a légelhárító ütegeket semlegesítették, míg a repülők és helikopterek a tankoknak biztosítottak szabad utat. Los Angelesben számomra a legnagyobb kérdés az volt, hogy a mesterséges intelligencia mennyire fog bekeményíteni koopban – a látottak alapján nagyon!

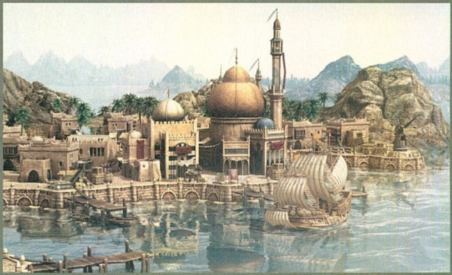
A GC-n napvilágot látott a Red Alert 3 átvezető mozikban szerepet kapott színészek teljes listája. A filmekben igazi hollywoodi sztárokkal találkozhatunk majd. A többek között Andrew Divoff (Lost), Ivana Milicevic (Casino Royale), Jonathan Pryce (Karib-tenger kalózai), J.K. Simmons (Spider-Man) és megannyi másik híres színész nevével fémjelzett filmek végre igazi profi munkák lesznek.

ÍGÉRETES

A bemutatott átvezető jelenetek láttán elállt a szavunk, hisz Peter Stormare-tól a már-már a military-fétis szabályai szerint felöltöztetett csajokon keresztül minden feltűnt a színen. Ráadásul a játékmenet is tetszett, bár a bétaverzió után nem is vártunk mást.

UBISOFT – RELATED DESIGNS – 2009

ANNO 1404

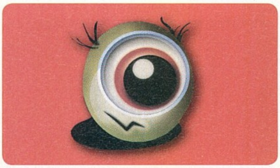


Az előzetes Games Convention-szervezkedés alkalmával a Ubisofttal kapcsolatban volt a legnagyobb kérdőjel, hiszen az egyik találkozó nagy titokzatosan a „csúcskategóriájú PC-ezkluzív játékkal" kapcsolatban került leszervezésre. Én nagy dologra számítottam – az ugyanarra az időre szóló Prince of Persiára Sasát, a Far Cry 2-re Christ lapátoltam be, és kaján vigyorral az arcomon léptem be a Top Secret feliratú ajtón.

Bent azonnal pofonként ért a hatalmas Anno 1404 felirat – amúgy sem kedvelem különösképp ezt a szériát, ráadásul most egekig fokozott elvárásokkal léptem be a terembe. Legörbülő szánmal viszont egyedül voltam, hiszen a játék Németország legnagyobb példányszámban értékesített PC-s szériája, így a derék germán zsurnaliszták csorgó nyállal élvezkedték végig a bemutatót. És valamennyire én is, hiszen a játék bitang jól néz ki, köszönhetően a Blue Byte-tól kölcsönkért grafikus motornak, illetve a mindent aprólékosan kidolgozó grafikusoknak. Tevék masíroznak a sivatagon át, hatalmas templom épül a városban, turbános őrök néznek farkasszemet a vassisakosokkal – és ezzel el is mondtuk a 1404 három fő újítását: elmehetünk hódítani vagy kereskedni a legendás keletre, otthon igazi metropoliszokat húzhatunk fel, és megreformálják a csatákat is (igaz, ebből egy pixelt nem mutattak).

AGGÓDUNK

Be kell vallanunk, az Anno sosem volt népszerű a szerkesztőségben. Persze, baromi jól néz ki, de ha már választani kell, akkor sokkal inkább a Settlers 3-at töltjük be ezredszerre. Az 1404 ráadásul semmi földrengetőt nem mutat fel...



Nem számítottunk rá, hogy az Assassin's Creed motorját ilyen környezetben fogjuk viszontlátni, de nem panaszkodunk

UBISOFT – UBISOFT MONTREAL – 2008

SHAUN WHITE SNOWBOARDING

Bár magam cseppet sem konyítok az extrémsportokhoz, az ezeket feldolgozó játékokat a legelső Tony Hawk óta imádom, így igencsak megörültem neki, hogy néhány alaposan megkésett és elbaltázott átirat után a stílus végre megtelepszik PC-n is. Ahogy manapság minden, elsősorban konzolos játéknak, ennek is millió változata készül, de szerencsére mi az X360-as verzió átiratát kapjuk meg, és az ígéretek szerint – csak az imént említett változatot láttuk – a kettőt szinte meg sem lehet majd különböztetni (billentyűzetet nem ajánlanak hozzá...).

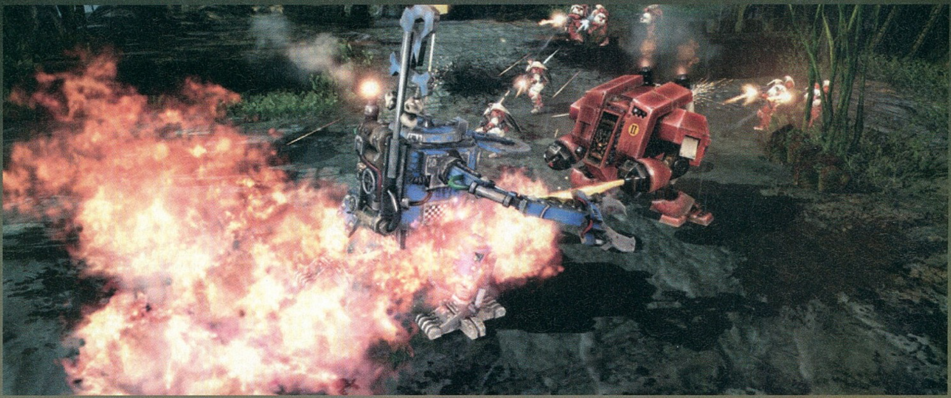
Az első információ, amit a büszke vezető animátor elszórt, hogy a játék az Assassin's Creed motorjára épül. Nem is kellett különösképp ragoznia, hogy ez miért is jó: a játék gyönyörű (igaz, szebb fákat már láttunk...), ráadásul valami elképesztően hatalmas. Négy óriási hegy áll rendelkezésünkre, mindegyik teljesen szabadon bejárható, ha nem is deszkán, akkor gyalog, sílifttel, vagy nagyon durva helyek esetében helikopterrel. A völgyek, lankák ráadásul megannyi eltérő kihívást is jelentenek, a legfelső részeken például a természet lesz a legfőbb ellenfelünk a fákkal, sziklákkal no és a sajnos nem annyira látványos, ám annál halálosabb lavinával. Lejjebb a többi sportolóval akaszthatjuk össze deszkánkat, itt lesznek időre menő versenyek, trükkbajnokságok, hógolyózás, ami csak kell. És végül a hegyek alján a turistákkal, mazsolákkal tömött kiépített pályák várnak ránk, félcsövekkel, egyéb mesterséges örömökkel. No és persze a legnagyobb versenyeket is itt rendezik – ezekben kenhetjük el Shaun White és tesójának arcát.

Az előrehaladásunk útja teljesen ránk van bízva, nincs előírt útvonal, tehát mindenki a maga tempójában járhatja be a helyszíneket, olyan sorrendben teljesítve a kisebb-nagyobb feladatokat, kihívásokat, ahogy neki tetszik. Ezt a lezser megközelítést csak tovább erősíti az erőteljes online támogatás, hisz legfeljebb 15 haverunk csatlakozhat a mi hegyünkre. Ők tőlünk akár teljesen függetlenül is bogarászhatnak, de persze rengeteg megmérettetésben is részt vehetünk. Versenyezhetünk a hegy lábáig, versenghetünk, hogy ki szed össze több pontot adott idő alatt (aljas, de szórakoztató móka, a hógolyózápor a kritikus pillanatban).

Ezen felül lesz minden, amit egy sportjátéktól elvárunk: megnyitható deszkák, vagy félezer megvehető ruházati kellék (mind valódi, ha valaki esetleg ezekre izgulna), feltölthető videók, általunk beimportálható zenék...! Sőt, még egy first person-nézet is lesz az igazán megszállottak kedvéért – bár a szaltóknál nem pörgünk úgy, ahogy kellene, ez a bétateszterek elmondása szerint hányingertkeltően zavaró volt.

ÍGÉRETES

Az már önmagában is jó, hogy ez a stílus jön PC-re, az meg még jobb, hogy egy ilyen kellemes alkotással indul az invázió. A játék egész szép, és mindent tud, amire egy snowboard-szimulátornak tudnia kell. Az online lehetőségek pedig külön kiemelendőek!

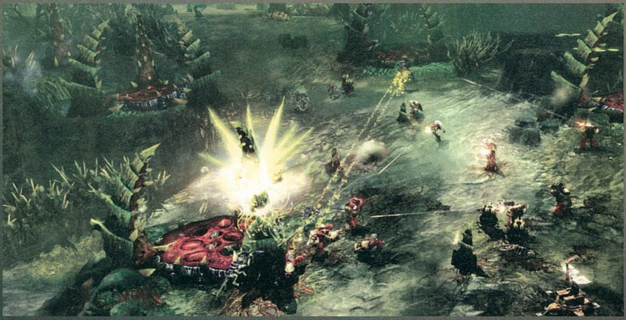


CODEMASTERS – CODEMASTERS – 2009

WARHAMMER: DAWN OF WAR 2

A valós idejű stratégiai játékok egyre nagyobbak, változékonyabbak lesznek. Már rég túl vagyunk az egyszerű nyersanyag-gyűjtögetésre alapuló játékmeneten (kivéve a Blizzardot, áldja meg őket sokszor ezért az ég!), amit nagyban köszönhetünk a Vancouverben tevékenykedő Relic-nek, akik az évek alatt olyan fergeteges alkotásokkal rukkoltak elő, mint a Homeworld, Dawn of War vagy a Company of Heroes. Most a csapat készen áll, hogy megtegye a következő lépést a halhatatlanok csarnoka felé, méghozzá egy ígéretes folytatással, ami a teljesen újfajta egyszemélyes hadjáratmóddal és intenzív csatáival jó eséllyel veszi fel a versenyt minden kihívójával!

A második rész – legalábbis a Games Convention alapján – legtöbbet körülharsogott újdonsága az új faj megérkezése lesz, a tiranidáké. A tiranidák egy rejtélyes idegen faj, akik célul tűzték ki maguk elé minden egyéb létforma elpusztítását, pontosabban bekebelezését, felhasználását. Ezek az idegenek rengeteg alakban és formában léteznek, kezdve az egyszerű lárváktól egészen a nagyobb, szörnyszerű lényekig (roppantmód hasonlítanak a Starcraft világ jól ismert zergjeire, de persze azt nyilván mindenki tudja, hogy melyik világ is létezett előbb...). A tiranidákkal az



KIS TIRANIDAHATÁROZÓ

A tiranidák nevüket a Tyran nevű, általuk először megszállt emberi bolygóról kapták az első tiranida invázió során. Eddig három nagyobb és öt kisebb megszállási, vagy inkább kiirtási kísérletet élt túl az emberiség, nagymértékben az Inkvizítoroknak és az Ordo Xenosnak, az űrgárdisták különleges, idegenirtásra kinevelt elit rendjének köszönhetően.

A kaptárflották a Tejútrendszer legkülső határain túlról, a fekete űrből érkeznek, és az életet keresik, hogy azt magukba olvaszthassák. Legyen szó növényekről vagy állatokról, parányi lényekről vagy óriásokról, minden csak táplálék és alapanyag a tiranidák számára. A megszállt bolygókat saját képükre formálják, minden élőlény genetikai kódját ellopják, és azokból hoznak létre új katonákat, segítőket a flotta számára. És bár az Űrgárdista című regényben egyik tagjuk beszélni is tudott, azóta ezt "illegálissá" tette a Games Workshop, azt az alfajt pedig kinyírták – így a jelenlegi állápont szerint semmilyen módon nem tudunk velük kommunikálni. Igaz, a "Dögölj meg!"-en kívül sokat nem is mondanánk nekik...

A legtöbb tiranida hat végtaggal, valamint külső kitinpáncélzattal bír, de mivel bármilyen faj genetikai bázisából kifejlődhetnek, egészen extrém mutációk is előfordulnak. Ilyen a Ravener nevű, kígyószerű lény, vagy a Carnifex, ez az organikus tankok.

Kisebb konstrukciós hiba, hogy az űrgárdista páncél mindent megvéd, kivéve a tisztek fejét...

űrgárdista hadjárat harmadánál találkozunk először. A kiállításon DoW2 vezető designere, Johnny Ebbert elmondta, hogy játékukban a Company of Heroesban megismert, ám alaposan felturbózott Essence motor dübörög, aminek köszönhetően szakaszokban mozgó egységeink rendkívül intelligens módon találnak fedezékeket, együtt mozognak és egy összeszokott csoportként harcolnak. Mindez különösen jól illeszkedik majd a tiranidák rovarszerű gondolkodásmódjára, akik csoportosan elözönlenek mindent. A fejlettebb csapatokok élén pedig feltűnnek majd a „főnökök", akik az alattuk szolgáló haderőket vezénylik.

A bemutatott demóban az egyszemélyes kampány egyik pályáját mutatták be, ami egy mocsaras területen játszódott volt. Árnyékos, ködös tájat képzeljetek el, ami hála a dinamikus fényhatásoknak, roppant jól nézett ki (hasonlóképp, mint amilyet abban a látványos intróanimációban is láthattatok, amit előző DVD-mellékletünkre pakoltunk fel). A pályán jól megfigyelhető volt a tiranidák kéznyoma, vagyis a különféle mérgező gázok jelenléte. A fertőzés első szakaszában gyakran találkozhatunk lebegő gáz-aknákkal, később pedig óriási, mérgező indák fognak tekeregni mindenfelé. Legvégül pedig már a talaj is egyetlen lüktető organizmussá válik, amiben a tiranidák már teljesen otthon érzik magukat, és boldogan tenyésznek, míg arra nem megyünk lángszóróval.

Visszatérve a küldetésre, egy csapat űrgárdisták irányítása volt a feladatunk, akikkel ellenanyagot kellett keresni megmérgezett tisztünk számára. Ahogy a legtöbb Relic-játékban már megszokhattuk, elsődleges direktívánk a pálya különféle zónáiban elhelyezett stratégiai pontok elfoglalása volt, aminek hála utánpótláshoz juttathattuk szakaszunkat. Különlegességként itt viszont megjelent egy speciális, történet-központú stratégiai pont is, egy mérgező pocsolya, ahonnan az ellenanyagot megszerezhettük, később pedig kutatásokkal erősebb és hatékonyabb fegyvereket készíthettünk a tiranidák ellen.

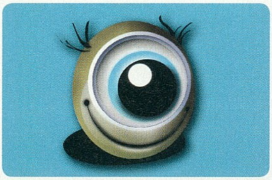
„A TIRANIDÁKÉRT HOSSZÚ-HOSSZÚ ÉVEK ÓTA KÖNYÖRGÜNK A TÖBBI RAJONGÓVAL - ÉS MOST GYŐZTÜNK!"

Küldetésünk alatt összefutottunk egy tiranida járőrcsoporttal, akik igencsak meglepő módon támadtak ránk: szépen átugráltak minden pályán lévő akadályt, illetve egymást is, így kerülve villámgyorsan testközelbe hozzánk. Mivel az előbb említett gáz-aknák miatt nem igazán tett jót csapatunknak a szoros összetapadás, bemutatták a változtatható formációkat, amikkel szétszóródhattunk menetelés közben is. Pár perc múlva összefutottunk olyan ellenfelekkel is, akik a föld alatt közlekedtek, méghozzá iszonyú gyorsan. Miután biztosítottunk minden méregtározót, szakaszunk új feladatot kapott. Következő célunk az volt, hogy elpusztítsunk öt tiranida keltetőt a dzsungel legfertőzöttebb területein. Miután átvágtuk magunkat mind az ötön, ránk rontott a helyi kaptárvezér, aki hatalmas gyilkológépként majdnem teljesen lemészárolta szakaszunkat. De szerencsére még időben érkezett meg az elszánt és scriptelt felmentő sereg, méghozzá egy hatalmas Dreadnought (lépegető) személyében, aki végül megmentette a napot és seregünk maradékát.

Az új faj teljesen új szintre fogja emelni az amúgy is remek játékmenetet, a bemutatott elemek pedig csak még csak a jéghegy csúcsát jelentik. Ott van még a titokban tartott ork kampány, szerintünk lesz egy negyedik faj is – Johnny csak mosolygott, mikor erre rákérdeztünk –, és persze nem szabad elfelejteni, hogy két kampány kooperatív-módban is játszható lesz. Szerencsére nem kell sokat várnunk rá – mire kijátsszuk a Red Alert 3-at, jövő év legelején pont rávethetjük magunkat!

FANTASZTIKUS

Minket már az első videóval megvettek, és most még jobban belelkesedtünk. Eddig minden DoW-kiegészítőnél a tiranidákat vártuk, és tessék, most meg is kaptuk őket. A grafika pazar, az AI okosabb, mint Darths (jó, ez nem mond sokat, szóval okos), a küzdelmek pedig parádésan izgalmasak. Imádjuk!



DEEP SILVER – GAMES THAT MATTER – 2009

RIDE TO HELL

A Games Convention volt a Ride to Hell nagy bemutatkozása, igaz, ez nem jelenti azt, hogy olyan sokat megtudtunk volna a játékról. A játék mindenesetre egy szabad játékmenetet nyújtó akciójáték lesz, avagy, hogy mindenki azonnal megértse miről is van szó, egy GTA-klón. Igaz, most egy olyan korba utazunk vissza, amit viszonylag ritkán látunk játékokban: a hatvanas évek Kaliforniáját fogjuk feldúlni: a hippikorszak közepébe csapódunk egy motorosbanda cseppet sem hippi-szemléletű tagjaként.

Lesz részünk jó sok motorozásban – a szállítástól a versenyig minden lesz –, de a fejlesztők elmondása szerint lesz gyalogos akció is. Azt azonban már nem tudták megmondani, hogy ez hasonlóan fontos elem lesz, mint a GTA-ban, vagy csak amolyan másodlagos dolog, mint mondjuk a Driver-sorozat újabb tagjaiban.

Úgy általában a játékmenettel kapcsolatban szűkszavúak voltak, mintha igazán kikristályosodott ötlet a hangulat, a helyszín lenne. No

Na végre, egy étterem. Megint lehet verekedni, üvöltözni és üzekedni!

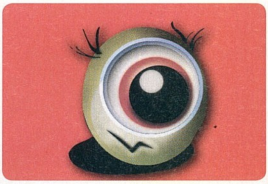
Remélhetőleg a játékban lesznek némileg ingergazdagabb tájak is

Egy Vietnamból nemrég hazatért, otthonában természetesen közutálatnak „örvendő” katonát alakítunk, aki annyira nem tud magával mit kezdeni, hogy beáll az Ördög Keze bandába, persze eleinte csak az utolsó olajellenőrző csicska szerepében. Innen kell feltörnünk a bandavezérek sörben és ledér nőkben gazdag posztjára, majd még tovább, hiszen itt indul be igazán a játék, mert vandálkodásaink előbb-utóbb felkeltik a rivális csapatok és a balhéra éhes rendőrök figyelmét.

meg a motorok, hiszen azokat lehet festeni, tuningolni, de akár a nulláról felépíteni is az itt-ott összegyűjtött alkatrészekből. Meglátjuk mi lesz belőle, egyelőre az „akármi is kisülhet belőle” kategóriába soroltuk.

AGGÓDUNK

Aggódunk, de nem azért, mert olyan rossznak tűnik a játék, hanem mert szinte alig tudni valamit arról, hogy pontosan milyen is lesz a játékmenet. Mennyi lövöldözés és mennyi motorozás lesz? Mennyire változatos küldetések? Sztori, karakterek, fejlődés… ezekről még várjuk az infókat.



SOKADSZORRA

A Games Convention alkalmával természetesen olyan játékokat is kipróbáltunk, amelyekkel korábban már találkoztunk, esetenként nem is egyszer. Következzen most rövid helyzetjelentés ezekről!

GEARS of WAR 2

Az Epic ezúttal nem ködösített, kerek perec megmondták, hogy nem lesz PC-s verzió a játékból, mert az első részt mindenki warezolta bolti beszerzés helyett. Nagy kár, mert a folytatás minden téren jobbnak tűnik...

MIRROR'S edge

Sajnos ugyanaz a pálya volt kiállítva, amit pár hónapja már kipróbáltunk, de sikerült belógnunk egy prezentációra, ahol új dolgokat is mutogattak. Még mindig imádjuk!

F.E.A.R. 2 project origin

Igen, a Warnernek végre sikerült megszereznie a F.E.A.R. az Activision Blizzard karmai közül! (És ezzel ki is derült, hogy a vivendis F.E.A.R. 2 is a kukába került.) Ennél pedig sokkal fontosabb, hogy a játék most is olyan okos, mint a nagy előd!

FALLOUT 3

Bár a hivatalos előadás kottára az E3-as videó újbóli lejátszása volt, utolsó nap bementünk a hátsó, VIP-részlegre, és magunk kalandoztunk az atomsújtotta Amerikában. Sajnos a harc nem jött be egyelőre, de a többi mind a helyén volt.

FIFA 09

A PC-s verzióban még mindig egész jól működik az egerészés, de az igazi forradalom X360-on és PS3-on zajlik, ott valahogy sikerült megreformálni az egész játékot. A PES-nek fel kell kötnie a gatyát!

AUTÓMAGAZIN éves előfizetés ajándék AUTÓKATALÓGUSSAL

csak 6340 ft

Fizessen elő 1 évre és most 2500 Ft értékű 2009-es AUTÓKATALÓGUSt adunk ajándékba! Megtakarítás*: 4490 ft!

További információ:
06 (1) 577-2600
mpb@motorpresse.hu
http://shop.motorpresse.hu

*A hírlapárus árakhoz képest

UBISOFT – UBISOFT MONTREAL – 2008

FAR CRY 2

Igaz, hogy korábbi kiállításokon már lehetősége volt szerkesztőségünk tagjainak működés közben megcsodálnia a Far Cry 2-t, de mivel én pont nem voltam ilyen szerencsés, nem szívesen hagytam volna ki az alkalmat, hogy megnézzem, miként halad a fejlesztéssel a kanadai szupercsapat. A fél órás prezentációt szigorúan két részre osztották, egyik felében Clint Hocking, a kreatív igazgató játszott a játékkal, a másikban pedig a pályatervezőt mutatták be. Mint bizonyára már tudjátok, a Far Cry 2 Afrikában játszódik, ahol a helyi diktátor megdöntése lesz a feladatunk. Természetesen a közelébe férkőzni nem könnyű dolog, egy többlépcsős folyamat lesz, tehát rengeteg holtest egymásra pakolása révén juthatunk csak fel hozzá.

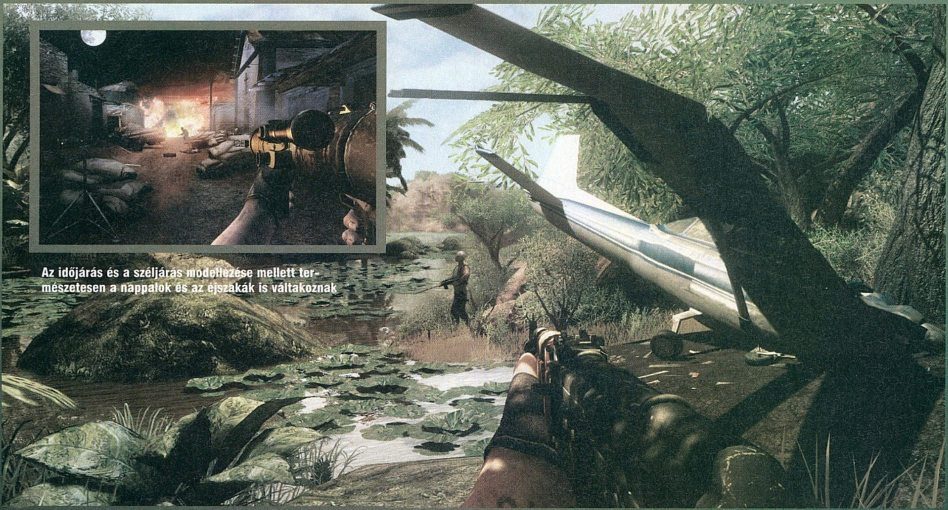
Ami első pillanatban megragadott minket, az a csodaszép grafika volt, ami a felállított HDTV-n félelmetesen durván festett. A viszonylag korai változat ellenére a motor igen jó framerate-et produkált, és engem teljesen lenyűgöztek a látottak. Emellett a hanghatások is teljesen rendben voltak, a lövések és a vadon zajai tökéletes atmoszférát alkottak, amitől valóban Afrikában érezhette magát mindenki.

A játékot normál nehézségi szinten indították, de előre felhívták a figyelmünket, hogy nagy valószínűséggel elhalálozunk majd a bemutató közben, ugyanis az AI-t ebben a verzióban olyannyira bekeményítették, hogy átestek a ló túloldalára, ami így a legprofibb tesztereket is hamar az őrületbe tudta kergetni. A bemutatót a társak fontosságának kihangsúlyozásával kezdték, akik közül majd magunk mellé választhatunk párat. Ők azok, akik a háttérből fognak segíteni nekünk, különféle információkkal és feladatokkal ellátva minket. Minél többször használjuk fel egy-egy társunktól a kapott információkat, annál közelebbi kapcsolatba kerülünk majd vele, és így kapnak egyre fontosabb szerepet a történetben.

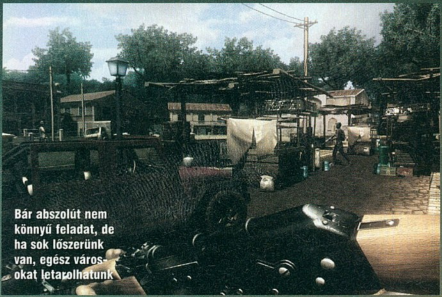
“A PLETYKÁK SZERINT A KÖVETKEZŐ FAR CRY MÁR JÉGMEZŐKRE VISZ MINKET, ÉS EZT A GC-N SEM TAGADTÁK”

SZERKESZTŐ LESZEL

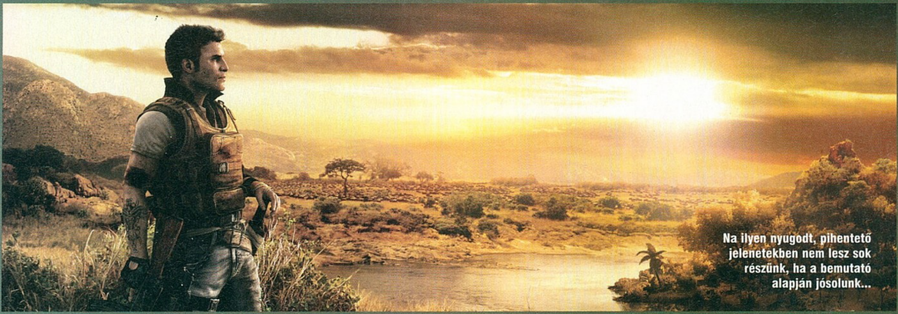
A bemutató második felét kizárólag az editor bemutatásának szenteltük, amit Xbox 360-on prezentáltak. Kérdésünkre, miszerint lesz e valamilyen különbség a PC-s és a konzolos verzió között azt a választ adták, hogy minimális: pár dolgot egyszerűbb lesz megcsinálni PC-n. A szerkesztő kezelőfelülete már első ránézésre is könnyen átlátható volt, amivel pillanatok alatt felhúztak egy dombos területet. Aztán jöttek az ecsetek, melyekkel különféle textúrákkal sziklás vagy sivatagos vidékké alakították a látottakat. Mindezt végezetül a növényzet lepakolásával juttattak majdhogynem végleges formába, amit aztán különféle objektumokkal tehettünk még színesebbé. Ide egy hajóroncsot, oda egy terepjárót, amoda egy kilátót, és pikk-pakk készen volt egy négyzetkilométernyi terület, ami a többszereplős játékmódokban lehet majd éles helyzetben kipróbálni. Mindezt olyan játszi könnyedséggel alkották meg, mint amikor egy rántottát ütünk össze otthon.



Az időjárás és a széljárás modellezése mellett természetesen a nappalok és az éjszakák is váltakoznak



Bár abszolút nem könnyű feladat, de ha sok lőszerünk van, egész városokat letarolhatunk



Na ilyen nyugodt, pihentető jelenetekben nem lesz sok részünk, ha a bemutató alapján jósolunk...

A pálya egy kis faluban kezdődött, ahol jelenleg tűzszünet volt a harcoló törzsek közt. Vigyáznunk kellett, hova lépünk, nehogy tiltott területre tévedjünk, és ezzel kirobbantsuk az újabb körét a harcoknak. A helyi krimóban kaptuk meg első megbízatásunkat, s miután elfogadtuk azt, társunk azonnal ránk telefonált, hogy lenne egy-két hozzáfűznivalója a dologhoz. Megbeszéltünk egy találkozót egy nem túl távoli bázison, ahol majd beavat minket a részletekbe. Ilyen viszonylag biztonságos helyeket egyébként a játék során elfoglalhatunk, és itt nem csak találkozókat hozhatunk össze, de fegyvereket is raktározhatunk. Társunk kiegészítve jelenlegi megbízásunkat, külön feladatokat adott, hogy ha már ott járunk, romboljunk le pár öntöző-berendezést is. Ennek teljesítéséért természetesen több pénzt és szorosabb közreműködéseket várhatunk tőle, és utóbbira hamarosan szükségünk is lett.

Feladatunk teljesítéséhez először is el kellett jutni a célterülethez, ami az Operation Flashpoint veterán játékmódját megszégyenítő módon működött: térkép kinyit, iránytű kézbe vesz, észak megkeres, aztán uzsgyi! Hősünk a kezében tartotta a térképet, amin megfigyelhettük, hogy utunkat lerövidíthetjük, ha csónakba szállunk és követjük a folyót. Amint közelebb értünk és a jól ismert Far Cryos távcsöves módszerrel felmértük a helyszínt, elkezdődött várva-várt akció. A heves tűzharcban hullottak az emberek, robbantak a lőszeres ládák, amik nem csupán robbantak, de jó ideig tűzijátékként szórták magukból a felrobbanó töltényeket, megsebesítve a környéken lévőket. Aztán egy nagyobb robbanás minket is elkapott és amikor már azt hittük, kezdhetjük újratölteni a játékot, társunk megjelent a semmiből, és kihúzott minket a slamasztikából, mintha egy extra életünk lett volna. Ezután kioperáltuk magunkból a combunkba fúródott lövedéket, és partnerünkkel együtt befejeztük, amit elkezdtünk. Közben a prezentációt tartó Clint Hocking elmondta, hogy társaink nem halhatatlanok. Ugyanúgy bármikor elhullhatnak, mint mi, de ha ők meghalnak, ennyi volt: többet nem látjuk őket viszont. Egy hierarchikus rendszer szerint mindig a következő fog a szolgálatunkba állni, de a lényeg, hogy ha azt akarjuk, gyümölcsöző maradjon a kapcsolatunk velük, vigyázni kell rájuk.

ÍGÉRETES

Egy-egy fél órás bemutatón lenyűgöző a Far Cry 2, és reméljük ez az élmény fennmarad majd 20 órán keresztül is. Ehhez persze kellenek változatos küldetések, életmentésen és lőszerraktáron túl kidolgozott karakterek – igaz, a montreali fejlesztőkben még nem sokszor csalódtunk...

A Persia az első játék, ahol alig-alig lehet megmondani, hogy mi festmény, és mi a játékból származó screenshot

UBISOFT – UBISOFT MONTREAL – 2008

PRINCE OF PERSIA

A sorozat megújulásának első darabját imádtam, alig tudtam letenni. A második részt már nem játszottam végig, és a harmadikat sem, melyeken egyértelműen látszott, hogy a Ubisoft csapata erőlködve készítette el őket. A montreáli stúdió legújabb munkája alig néhány hónapja vált publikussá, a kiadott képek megosztották a játékosokat, akik közül többen – köztük velem is – kétkedve fogadták az új epizódot. A kiállításon látottak alapján azonban bátrán kijelenthetem, hogy az új Prince of Persia a sorozat messze legjobb darabja!

Az új képi világ hangulatát sajnos a kiadott képek nem adták át. A herceg és társának animációja, az ellenfelek mozgása, eddig soha nem látott kamerabeállításokat használó harcrendszer egész egyszerűen zseniális. A megelevenedett mesevilág gyönyörű, a pályatervezés végre nem lineáris, szemrevaló társunk asszisztálásával kivitelezhető mozgások gyönyörűek, a pálya teljesítése után új színbe boruló világ pedig káprázatos látvány.

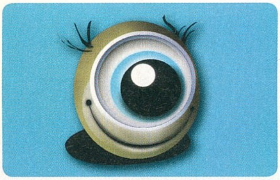
“TELJESEN ÚJ KEZDET A SOROZATNAK, TELJESEN ÚJ ÉLMÉNY A JÁTÉKOSOKNAK. MESTERMUNKA!”

Az új „herceg” csinos segítőjéről már esett szó a lap hasábjain. A készítők a jelenlétével teljesen új dimenzióba emelték a sorozatot, sőt meg merem kockáztatni, hogy a műfajt is. Elika megjelenésével végre kiküszöbölték a meghalásokat, azaz a játékos sosem zökken ki a játékból, még annyira sem, mint az időtekerés. Egy elhibázott ugrásnál Elika a karját nyújtja és visszaránt az előző biztonságos pontig – töltőképernyő, pillanatnyi várakozás nélkül –, így zökkenőmentesen próbálkozhatunk újra. A harcok során a kombók kivitelezésében is segít és a platformjáték alapkellékeként szolgáló dupla ugrást is ő váltotta ki, mivel itt a másodszori gomb lenyomásával nem szökkenünk egy újat a semmiben, hanem Elika ránt rajtunk egy nagyot.

A mindent elemésztő fekete massza gyönyörűen kúszik a falakon és harmonizál a kisebb-nagyobb főellenfelekkel, melyeket néha akár háromszor-négyszer is le kell győznünk, mire végzünk velük. A GC-n először mutatták be, hogy hősünk immár a plafonon is képes megkapaszkodni, amivel a cél a terep teljes kihasználása. A készítők szerint minden egyes misszió négy-öt szálon is végigjátszható, így kizárólag rajtunk múlik, hogy melyik utat választjuk.

FANTASZTIKUS

A sorozatnak pont erre volt szüksége: egy alapokról újragondolt, teljesen új felfogásban elkészített új epizódra. A harcok izgalmasak, az ugrándozás-csúszkálás változatos, Elika pedig a játék minden részét nagyságrendekkel dobja fel. És akkor még ott van, ahogy kinéz, amilyen csodálatos zenéje van...

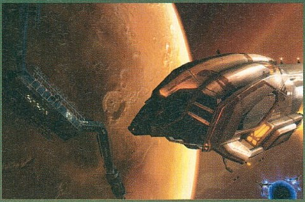


CODEMASTERS – NETDEVIL – 2008

JUMPGATE: EVOLUTION

Akik már régóta áhítoznak egy igazi X-Wing vs. Tie Fighter klónra, vagy valamilyen Freespace-utódra, kezdhetik takarítani egérpadjukat, ugyanis még idén érkezik a Jumpgate: Evolution című akció űrhent MMO. Igaz, a kipróbálás során teljesen azért nem dobtunk hátast a játéktól...

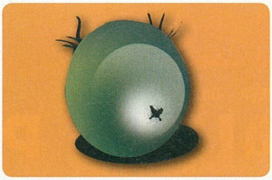
Adva van ugyanis egy olyan egyszerű űrhajó-szimuláció, mint egy faék. Bár előnyére lehet írni, hogy a játék roppant könnyen irányítható és kezelhető, de kidokkolás után az agyatlan lövöldözésen túl nem sok mindenre volt lehetőségünk. Küldetéseinket a számítógép véletlenszerűen generálja, ami már most félő, hogy nagyjából alig néhány eltérő misszsziót jelent majd (a bemutató alatt csak egy „öljmegmindenkitaszektorban" stílusút sikerült végrehajtani). E teljesítésért természetesen pénzt kapunk, azt pedig különféle fegyverekre, fejlesztésekre és jobb űrhajókra költhetjük el. A bétateszt már folyik, de nem éreztünk indíttatást arra, hogy jelentkezzünk. Jelenlegi állapotában ez a játékmenet kevés lesz az előfizetők közelbe vonzására. Csak azt sajnáljuk, hogy a borítékolható bukás után már senki sem fog próbálkozni újabb űrszimulátor összekalapálásával, pedig mi imádjuk a stílust...



Hogy a régi LucasArts-szimulátorok mennyivel hangulatosabbak voltak!

KATASZTRÓFA

Az MMO-műfajban iszonyatos élethalálharc dúl a WoW trónja alatt, és a bemutató alapján bizony a Jumpgate ebben nem sok eséllyel lép majd porondra. Űrszimulátornak túl buta, MMO-nak túl egysíkú, játéknak pedig túl ronda. Felejtős...



KONAMI – DOUBLE HELIX – 2008

SILENT HILL: HOMECOMING

Csak nem egy logikai feladat egy ősi gépezet köré építve? Milyen eredeti...

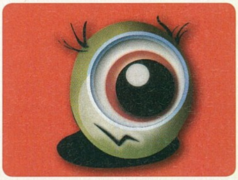
A Silent Hill 2 minden idők egyik legjobb, és talán legfélelmetesebb játéka – a fejlesztők azóta sem tudták megismételni sem a minőséget, sem az anyagi sikert. A legújabb próbálkozás éppen ezért átkerült egy másik, ezúttal amerikai csapathoz – és én ennek bejelentése óta nem vagyok biztos benne, hogy ez majd jót tesz a játéknak.

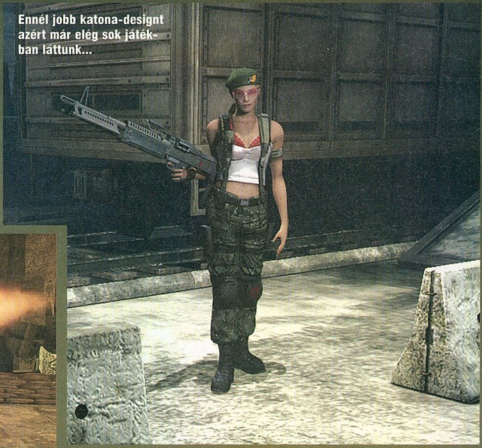
Bár az avatatlan szemlélőnek talán úgy tűnhet, hősünk nem breaktánc-bajnokságra gyakorol

Sajnos a bemutató sem győzött meg ennek ellenkezőjéről, mintha azt az ukázt kapták volna Japánból a srácok, hogy „csináljátok meg ugyanazt a játékot, több harccal", és ennek megfelelően cselekedtek. Igaz, más a sztori és más a főszereplő, de ugyanaz a zene, ugyanaz a város, ugyanazok a fejtörők, és ugyanazok az ellenfelek. Igaz, mivel hősünk öbölháborús veterán, járatos a harcban, így elsőként a sorozatban megjelenik a kombózás, a kivégzés, a gépfegyverezés – mind-mind olyan dolgok, melyek kicsit idegenül hatnak ebben a környezetben; és bizony csökkenti a feszültséget ha nem rohanni kell a szörnyek elől, hanem baltával levágni őket. Szóval a játék egy része maradt a régi, egy része meg –az eddig látottak alapján – nem feltétlenül előnyére változott. Reméljük a következő résszel a Resident Evil 4-hez hasonló újraindításban lesz része ennek a sorozatnak is...

AGGÓDUNK

Ha úgy tekintem, mint horrorjáték, erős közepest kiérdemel. Ha úgy tekintem, hogy hét évvel járunk a Silent Hill 2 után, és azt semmilyen szempontból nem sikerült túlszárnyalni, már ennyire sem tudom pozitívan nézni a dolgokat...





Ennél jobb katona-designt azért már elég sok játékban láttunk...

SEGA – OBSIDIAN – 2009

ALPHA PROTOCOL

A fejlesztők elmondása szerint az Alpha Protocol a lehető legjobb formában van, és a tervek szerint februárban megjelenik. Nekem viszont úgy tűnt, hogy a játékra azért bőven ráfér még a fejlesztés, és egyébként abszolút nem lepne meg, ha valamivel később kerülne csak a boltokba. Nem azért mondom ezt, mert a játék bizony szaggatott és tele volt grafikai bugokkal – mert tele volt ugyan, de ez érthető is, hisz nem egy direkt az eseményre készült demót mutogattak, hanem az aktuális, előző nap esti változatot. Nem, a fő gondom az volt, hogy a játék a látottak alapján közel sem olyan ütős, mint lehetne.

Az alapokkal remélhetőleg mindenki tisztában van, de azért fussunk ezekkel egy gyors kört. A közeljövőben járunk, egy Michael Thorton nevű friss CIA-ügynököt alakítva, akinek a feje felett összecsapnak az összeesküvések hullámai. A játékot akció és szerepjáték keverékének írták le, valahogy a Mass Effect stílusában.

Sajnálatos módon a prezentáció meglehetős csalódást okozott, mert a Mass Effect taktikus harcaival, parti-alapú nyomozásaival ellentétben itt az akció dominál. Igaz, a bevetések között lehet fejleszteni Michael képességeit, fegyvereit szinte darabonként rakhatjuk össze, meg tíz képességünket is fejleszthetjük, de ez azért nálam még nem meríti ki a szerepjáték fogalmát.

A bemutatott küldetés egy új, sosem látott pálya volt, illetve az azt megelőző eligazítás. Már itt feltűnt az a párbeszéd-rendszer, amelyre a fejlesztők rendkívül büszkék voltak: a lehetséges válaszainkat mindössze egy szóval írják le. Ez lehet agresszív, érdeklődő, kedves, vagy bármilyen hasonló jelző, és már a bemutatott egyetlen pályán is egyfajta minijátékként szolgál: ha nem megfelelően reagálsz, ha álruha viselése alatt megszólít egy téged gyanúsnak találó őr, azonnal kiváltod a riadót, ha beszólsz a neked segítő csajnak, elesel néhány tipptől, tanácstól. Persze ha tudunk valamennyire angolul, akkor nem túl bonyolult a dolog, hisz józan ésszel ki lehet találni, hogy kinek mit nem érdemes az arcába vágni.

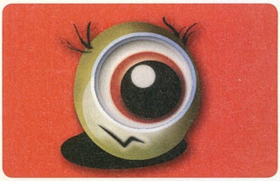
A fentiekkel még nincs is akkora gond – bár nagyon úgy tűnt, hogy a sztori klisékkel terhes lesz... –, ami igazán zavart, az maga a bevetés. Ez egy viszonylag apró, olyan 15 perc alatt bejárható helyszín volt, ahol az egyetlen dolgunk az volt, hogy mindenkit leméészároljunk. Néha be lehetett vetni valami különleges képességet, de a pálya 90%-ában egy böszme nagy gépfegyverből lőttünk – egymagunk a turbánosok serege ellen. Képzeld el, ha a Mass Effectben nem lennének járműves, nyomozós, beszélgetős részek, ha nem lenne parti, csak – amúgy nem leállítható – harc; merthogy az Alpha Protocol a látottak alapján pontosan ennek tűnik...

ALIENS...

Akármennyire is próbáltuk kiszedni az Obisidianosokból, hogy milyen is lesz az Aliens-játékuk, mély hallgatásba burkolóztak, vagy az Alpha Protocol éltetésével válaszoltak. A Gearbox-féle Aliens-FPS sem volt kiállítva, de egyes források szerint ezzel nem veszítettünk sokat. Állítólag a program fejlesztése akadozik, és egyelőre nincs meg az AvP-ből ismert rettegésteli hangulat...

AGGÓDUNK

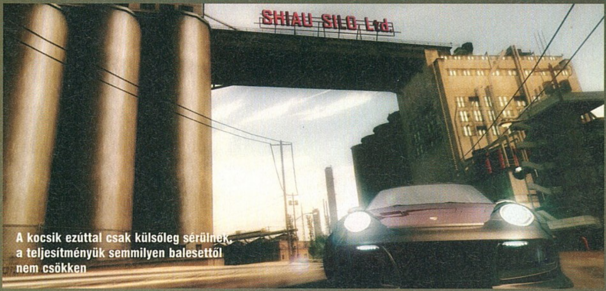
Nem erre számítottunk: itt a látottak alapján 90% az akció részesedése a játékidőből, ráadásul ez az akció nem is olyan földbedöngölő élmény, mint mondjuk egy Gears of War. Ha a játék RPG-elemeit csak rejtegetik, akkor még minden megjavulhat...



ELECTRONIC ARTS – EA CANADA – 2008

NEED FOR SPEED: UNDERCOVER

A show egyik leggyengébben prezentált játéka volt, már ami a producert illeti, aki kezdetnek gyenge szóviccekkel és röhejesen gyászos beszólásokkal szórakoztatta a sajtót, akik az olyan kérdésekre, hogy „Meg tudja mondani valaki, hogy hányadik Need for Speed epizód ez – mert nekem fogalmam sincs róla" csak megrökönyödve néztek össze. Amikor pedig mi kérdeztünk, hogy mondjuk miben tud többet, mint a Most Wanted, milyen küldetések lesznek a sima versenyek és autópályás menekülések mellett, akkor ő válaszolt állandó „húdenagyonjóleszdemégtitokkal", ami nálunk egyet jelent a „semmi extránk nincs, de még nem akarjuk elmondani" mondattal... Mindegy, találkoztunk mi már kiállításokon üvöltő őrmesterrel, megbolondult tudóssal és részeg konferansziéval is, mindenesetre a játék producerétől nem ezt vártuk.



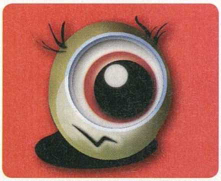
A kocsik ezúttal csak külsőleg sérülnek, a teljesítményük semmilyen balesettől nem csökken

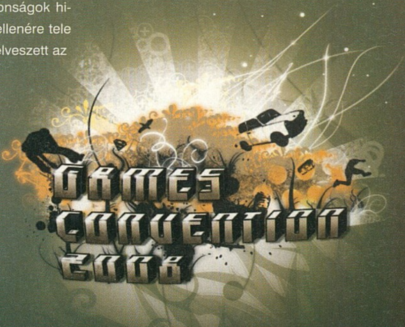
A Need for Speed újkori történelmének egyik legjobb, ha nem a legjobb darabja a Most Wanted volt. Az azt követő Carbon illetve Pro Street már nem váltotta be a reményeket sőt, a Pro Street sokhelyütt elnyerte a sorozat leggyengébb tagjának járó „elismerést" is. A készítők ezt látva gondoltak egy nagyot és saját szlogenjükkel élve „visszatértek a gyökerekhez". Hogy milyen lesz az Undercover? Szinte pont ugyanolyan, mint a Most Wanted. Lesznek rendőrök, hollywoodi stúdiókban felvett mozik (cirka öt másodpercet mutattak, abból négy és fél Maggie Q domborulatairól szólt), a Carbon kanyon versenyeit koppintó autópálya-futam (az előzetesünkben ígért Burnout-érzéstől azért nagyon messze volt...) és a Pro Streetből örökölt törésmodell. Biztos vagyok benne, hogy a Pro Streetben csalódott játékosok elámulva vetik bele magukat az Undercover küldetéseibe, mint ahogy abban is, hogy az NFS újra NFS hangulatot áraszt majd – de arra is fogadnék, hogy aki többre vágyik egy újracsomagolt Most Wantednél, az koppanni fog.

A bemutatott verzió sajnos az újdonságok hiánya és a megjelenés közelisége ellenére tele volt bugokkal. Az autók alól néha elveszett az út, a fizika néha igencsak furán viselkedett, a törés modellezése néha jól néha teljesen irreálisan működött, azaz volt olyan, amikor egy kisebb ütközés után is elemeire hullott a kocsi. A játék grafikája egyelőre jó közepes volt és borzalmasan szaggatott, de abban az egyben biztos vagyok, hogy a novemberi megjelenésig a legszebb NFS-epizóddal lesz dolgunk. És mivel minősége ellenére a Pro Street is soksok millió példányban kelt el, annál pedig azért tuti jobb lesz, az EA tulajdonképpen biztosra megy, az Undercover is siker lesz.

AGGÓDUNK

Summa summárum az Undercover bemutatója elég gyengére sikeredett, és bár a jelenlegi állapotból végső konzekvenciát nem érdemes levonni, nálunk a szerkesztőségben senki sem várja tűkön ülve.





ACTIVISION BLIZZARD – BLIZZARD – 2009 (REMÉLJÜK)

STARCRAFT 2

A Games Convention nulladik napján kerestük fel a Blizzard-standot, amikor még kizárólag újságírók és üzleti ügyfelek részére van nyitva a kiállítás. Bíztunk abban, hogy a sorban állás nélkül próbálhatjuk ki majd kedvenc stratégiai játékunkat, de mindez csak hiú ábránd volt, ugyanis még így is fél órát kellett várni, hogy a vagy 50 gépen futó SC2-t legalább pár percre kezeink közé kaphassuk.

“BÁR JÓSZERIVEL SEMMILYEN ÚJDONSÁGOT NEM HOZ, A STARCRAFT 2, ÍGY IS 2009 LEGJOBBAN VÁRT JÁTÉKA!”

A kipróbálható változatban mindhárom fajt lehetett választani, ráadásul próbálkozhattunk a gép, illetve valamelyik másik játékos lezúzásával is. Szerencsére mindkét lehetőségre volt elegendő idő, így végre első kézből csodálhattam meg a hőn áhított folytatást, s saját kezűleg próbálhattam ki, milyenek az új egységek. A könnyű fokozaton is 200%-kal pörgő AI viszont nem igazán támogatott engem ezen elképzelésemben, folyamatos rohamozásainak köszönhetően nem hagyott túl sok lehetőséget a taktikázásra. Miután magunkhoz tértünk, sikerült felhúznunk egy közepes szintű bázist, és pár perc múlva a jól ismert egységekkel be is daráltuk az ellent, de azért jobb lett volna, ha némileg visszafogottabb AI-t tesznek a demóállásokra...

A többszemélyes játékmód kipróbálása már szórakoztatóbb volt, itt a mai napig megszokott vasárnapi SC-partikon edződött rush-taktikáimmal gyorsan kicsaltam pár német káromkodást a terem egy másik pontján ülő újságíró-kollégától, tovább építve eddig is remek külföldi kapcsolatainkat. A torony-rush taktika (protoss ágyúval betelepülni az ellenség bázisára, majd egyre beljebb és beljebb) talán nem a legjobb módja a játék kipróbálásának, de tény, hogy már most, a megjelenés előtt ki tudja hány hónappal, évvel megvan az első győzelmem StarCraft 2-ben.... Hihetetlen amúgy, hogy ilyenekre nincsenek felkészülve az odalátogatók, nem igazán értem például, hogy miért kellett többször is ékes germán nyelven elküldeni engem édesanyámba az alig öt percig tartó meccs végjátékában – a kedves kolléga inkább tanult volna meg Starcraftozni, mint minden rendes ember...

INTERJÚ

Ahogy tavaly, úgy idén is sikerült mikrofonvégre kapnunk a Blizzard fejeseit, ezúttal Frank Pearce alapítóval, a StarCraft 2 fejlesztésének egyik vezetőjével beszélgettünk.

Hello! Pontosan egy éve beszéltünk ugyanitt, azóta megértetek egy közepes designváltást, és bemutattatok minden fajt – de gondolom ez csak a felszín, min dolgoztatok legtöbbet az elmúlt esztendőben?

Hú, nehéz kérdés, hisz minden egyszerre készül, de azt elhiheted, hogy nem sokat pihenünk. Ott van a multiplayer és a szerkesztőprogram folyamatos tesztelése, finomhangolása, a forradalminak szánt egyjátékos-mód, de ezek mellett rengeteg párhuzamos fejlesztés is zajlik a háttérben. Ott van például a Battle.net, aminek a következő generációja a StarCraft 2-ben debütál.

Erről mit tudsz elmondani?

Egyelőre még semmit, de megpróbálunk minden olyasmit beletenni és alapból támogatni, amire manapság vágynak az emberek. Modok, videófeltöltés, közösségi rendszerek, ilyesmik terén lesznek hatalmas újítások.

Tavaly azt mondtátok, hogy nem lesz, nem lehet negyedik faj a StarCraft 2-ben – ez továbbra is így van?

Azt teljesen 100%-os biztonsággal mondhatom neked, hogy az alapjátékban az a három faj lesz játszható, amelyekről amúgy is tudsz. Hogy aztán lesz-e kiegészítő, és abban mi lesz, az egy másik kérdés, egy olyan kérdés, ami még nem dőlt el, sőt, amin még nem is gondolkoztunk sokat.

Egy éve azt is mondtad, hogy először mindig a multiplayer részét dolgozzátok ki a játékoknak, hogy áll az irodai bajnokság, melyik faj a legkedveltebb?

Csodálatos dolog látni, ahogy a zergek és emberek természetes közegükben játszadoznak egymással...

Tudom, hogy nem fogod elhinni, de egyszerűen nincs időnk erre. Még a teszterek sem játszhatnak csak kedvük szerint, nincs Blizzardon belüli bajnokság, mert egyszerűen kilóg a nyelvünk a sok melótól. Én amúgy a zergeket bírom jelenleg leginkább…

Az Activision és a Vivendi összeolvadását úgy tűnik, ti meg sem éreztétek...

Igen, ránk, a mi rendes munkánkra nem nagyon volt hatással ez az összeolvadás. Más fejlesztők sajnos nem voltak ilyen szerencsés helyzetben, de gondolj csak bele – miért is szólnának bele a munkánkba, amikor minden remekül halad. Bobby Kotickot ismerjük régóta, abban az évben szállt be az Activisionbe, amikor mi megalapítottuk a Blizzard elődjének számító céget; tapasztalatlannak tehát abszolút nem lehet mondani. Az átalakulások mindig balhéval járnak, és sajnos ezt sem úsztuk meg. Igaz, a Blizzard-rajongóknak nincs miért aggódniuk...

Tavaly egy fórumhozzászólásban jelentettétek be, hogy készül a következő MMO-tok is. Erről tudnál valami újat mondani?

Attól tartok nem. Készül a második WoW-kiegészítő, a Diablo 3 és a StarCtraft 2, és tényleg van egy negyedik projektünk is, egy MMO. De még azt sem árulhatom el, hogy egy létező játékunkon alapul, vagy egy teljesen új univerzumba repíti a játékosokat. Nem holnap fog megjelenni...

FANTASZTIKUS

Mit is mondhatnánk? Azonnal szükségünk van rá, hogy elvonulhassunk kis odúnkba, elvegyülhessünk a zergek és a protossok között, és immár a világhálón garázdálkodhassunk aljasabbnál aljasabb taktikáinkkal.

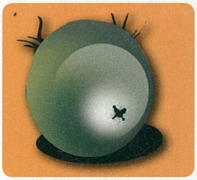
CODEMASTERS – LIQUID – 2008

RISE OF THE ARGONAUTS

Ed del Castillo az egykori Command & Conquer-designer mostanában nemigen talál magára. A kiállításon bemutatott Rise of the Argonauts a Diablora és a PS2-es God of War-sorozatra alapozva elkészített, a görög mitológiára építkező játék volt tőle, ami sajnos messze elmaradt a várakozásainktól. A legfeljebb közepes harcrendszerhez – ami lényegében két gomb veszett nyomkodásából állt – egy egyszerű fejlődési fa asszisztált, szimpla pontelosztogatással. Ezt a készítők a már említett GoW-sorozatból koppintott hatalmas főellenfelekkel szerették volna a csúcsra járatni – sikertelenül. A világ teljesen hangulattalan volt, a megfelelő pillanatban felvillanó gombok lenyomásán alapuló kivégzések mindennemű dinamikát nélkülöztek, a történetmesélés borzasztó unalmas átvezető jelenetekben csúcsosodott ki. A prezentáció egyetlen vidám vonását maga a demózó srác szolgáltatta, aki irtózatos hadarással kábé tíz perc alatt a Gyűrűk ura-trilógiában fellelhető mennyiségű szöveget zúdított ránk (sokat késett, úgyhogy pörögnie kellett). Mindezektől függetlenül a kaszabolós, agymunkát nem kívánó játékok szerelmesei idehig-óráig el lesznek vele, de biztos vagyok benne, hogy a hangulattalan tájak és fantáziátlan szörnyetegek miatt hosszútávon még a legelvetemültebb fanatikusnak is unalmassá válik.

KATASZTRÓFA

Hát, nagyon nem ezt vártuk. Hangulat nulla, kihívás nulla, összetettség nulla. Alig tíz percig játszottunk vele, de már meguntuk a harcot, ráadásul néhány későbbi, be-nem-csítelt varázslat kivételével már mindent láttunk is belőle. Ed visszamehetne RTS-t hegeszteni...



NCSOFT – NCSOFT KOREA – 2008

AION

Ahol sok ajándékot osztogatnak a látogatóknak, mindig gagyi játékot készítenek. Ezért is ültünk be aggódva a MMO-k tömeggyártásáról ismert NCsoft legújabb alkotásának bemutatójára, aminek megkezdése előtt egy hatalmas szatyornyi ajándékkal fogadtak minket (az artbooktól a pólóig minden volt benne). A baljós jelek sajnos beigazolódtak, ugyanis újabb olyan programot üdvözölhetünk a készítőktől, mely mögött ismételten semmilyen fantázia és újdonság nem fedezhető fel, ha csak az olykor tényleg csodás látványvilágot nem vesszük ide.

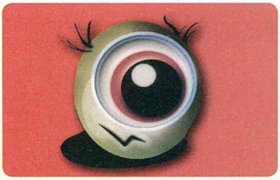
Na jó, ez azért nem teljesen igaz, hiszen a kettészakadt világ igencsak jól mutatott a vázlatokon, ami a játékban megtalálható két szembenálló felet reprezentálja. Az egyikük a fény világában parádézó Elyosoké, kiknek halálos ellenfeleik a világ árnyékos felén élő Asmodian népcsoport. Az előbbi csapat képviselői egy paradicsomi tájon tengetik életüket, míg a rosszfiúk egy vulkanikus nyavalyán, ami olyannyira rondára sikerült, hogy szerintem legfeljebb a játékosok egy százaléka fogja őket választani induláskor.

Az Aion talán egyetlen különlegessége, hogy a 20. szintet elérve szárnyakat növesztünk, és körberepkedhetjük a planétát még épphogy egyben tartó tornyot és szűk környékét. Ezen túl grindelés, grindelés, grindelés, jópofa szörnyekkel és nulla újítással.

Kíváncsiak vagyunk, hogy a lila fickó stokija képesség vagy mágikus tárgy-e

AGGÓDUNK

Grath imádta az Aiont bemutató festményeket, és tényleg, a játék helyenként jól néz ki. Viszont A) máskor ocsmány B) ezen túl semmi extrát nem tud és C) a koreai szokásoknak megfelelően az agyatlan, aljas PvP-re és az eszelős grindelésre épít.



GEO A világot felfedezni és megérteni.

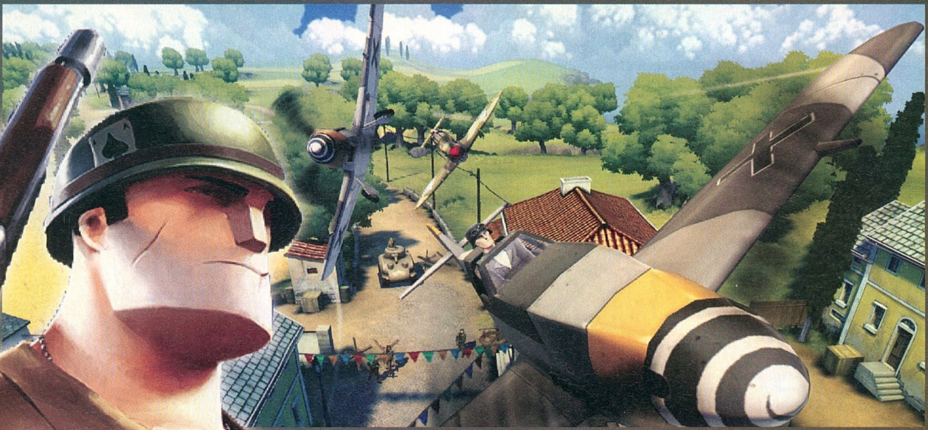
Európa legolvasottabb ismeretterjesztô magazinja, a GEO!
Egy magazin azoknak, akik többet szeretnének tudni a világról.

Kedvezményes előfizetés a www.geo-magazin.hu oldalon vagy az mpb@motorpresse.hu e-mail címen. Telefonon a 06-1-577-2631-es számon.

ELECTRONIC ARTS – DICE – 2008

BATTLEFIELD

Már egy ideje benne vagyunk a Battlefield Heroes bétatesztjében, de mivel erről nem igazán lehet szabadon írni, várnunk kellett, hogy egy kiállításon is szemügyre vehessük a programot, és így írhassunk róla. És bár a Heroes messze nem úgy volt kiállítva, mint az EA többi nagyágyúja, hanem egyetlen gépen futott szegény (a hasonlóan sanyarú sorsú Battleforge és a LotR Conquest mellett), mi ott is remekül szórakoztunk vele. Mivel lehet, hogy páran nem tudják, mit is takar a Heroes alcím, fussunk az alapokon: A BFH egy teljesen ingyen letölthető és játszható FPS lesz, amely eleinte majd a meccsek közt bevillanó reklámokból tartja el magát, másrészt pedig a később elérhetővé váló extra megvásárolható tartalmakból. Nem kell óriási dolgokra gondolni, minden csak fél-egy-két dollár lesz, és extrém jelmezeket, öröm- és gúnymozdulatokat, valamint különleges grafikájú – de hatásában nem erősebb – fegyvereket kell magunk elé képzelni. És noha ezek az összegek mondhatni elenyészőek, a sok kicsi sokra megy alapon az EA így is tetemes haszonra számít. No de ehhez az kell, hogy kellő mennyiségű embert sikerüljön odacsalogatni – és ebben ugye az első lépés a teljes ingyenesség. Miért játszana az ember valamelyik másik, adott esetben akár többet is tudó programmal, ha azért tízezret kell fizetni, ezt meg csak letölti az ember…



“INGYENES, SZÓRAKOZTATÓ, DE ITT IS UGYANÚGY LELÖVIK A FEJEDET A PROFIK, MINT BÁRHOL MÁSHOL...”

HEROES

A másik nagy húzás ugye a képeken is látszik, a mindig véresen komoly military témájú/kinézetű Battlefield most vidám, rajzfilmes külsőt kapott. Ugyan nem olyan jó a design – szerintünk –, mint a Team Fortress 2 esetében, viszont itt a pályák sokkal színesebbek, nagyobbak és nyíltabbak, mint a Valve remekében, ami sok ember számára lesz vonzó. Ráadásul ezzel együtt járt a belső, hagyományos FPS-nézet elvetése, hisz a Heroes külső kamerát fog használni. Hogy miért ez a döntés, azt hivatalos forrásból nem tudtuk meg, a gép mellett álló, kedvesen mosolygó, feszes, fehér ruhába bújtatott lányka nem igazán az ilyen információforrás-szerepet szolgálta... Azért nem haragudtunk rá.

Ha már a Heroes kinézetében szakított a hagyományokkal, hát a játékmenetben is lesz pár dolog, aminek láttán a veteránok csak néznek nagy, csodálkozó szemekkel. Ilyenek például a speciális képességek. Az egyik kaszt gránátokat hajigálhat fürtökben, a másik egy gombnyomással maximumra javít egy járművet, a harmadik gyógyít vagy éppen láthatatlan lesz, háromszoros sebességgel rohan, robbanó golyókat lő, sérthetetlenné válik, vagy bármi hasonló módon szerez előnyt. Cseppet sem realisztikus, ám annál nagyobb poén. Természetesen minden ilyen képességnek meghatározott újratöltési ideje van, ráadásul nem is működnek hosszú percekig – általában pont arra jók, hogy egy összecsapásban a mi oldalunkra billenjen a mérleg nyelve.

Ennek megfelelően a járművek sem azok a mindentvivő szupertápos gépek, mint amit megszokhattunk mondjuk a BF 2142 lépegetőjében ülve, inkább csak gyorsabb előrehaladást tesznek lehetővé. Ráadásul ezúttal minden kaszt rendelkezik olyan eszközzel, amivel a járgányok szétrobbanthatók, kinél rakétavető, kinél dinamit, kinél pedig ragacsos bomba van. A repülők talán kivételek, hisz általában messze lőtávon kívül repülnek – viszont bombázni nem tudnak, fő fegyverük a gépágyú, amihez igenis földközelbe kell leereszkedni. A legnagyobb poén a játékban a repülők szárnyára való felkapaszkodás, az ily módon „töltött” gépek sokkal nagyobb tűzerőt jelentenek.

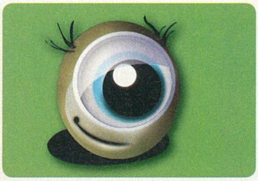
KÉSEDELEM

Sajnos a Heroes nem lett kész időre, el kellett halasztani a programot – a jelenlegi dátum az év legvége, esetleg, ha minden rosszul megy, a jövő év eleje. És ugyan a hivatalos sajtóközlemény szerint ez annak érdekében történt, hogy a közösségi részeket megerősítsék, egy időközben odatévedő DICE-alkalmazott elmesélte, hogy legalább ekkora része van a halasztásban a játékba bekerült speciális képességek tucatjainak, melyek tesztelése, kiegyensúlyozása sokkal hosszabb folyamat, mint ahogy ara a cég számított. Igaz, a Battlefield-fanok ismerik az érzést, hisz a korábbi játékok erőviszonyai is patch-ről patch-re változtak. Hogy Chris például mennyit vinnyogott, mikor a BF2-ben az aduász Blackhawk helikoptert legyengítették...!

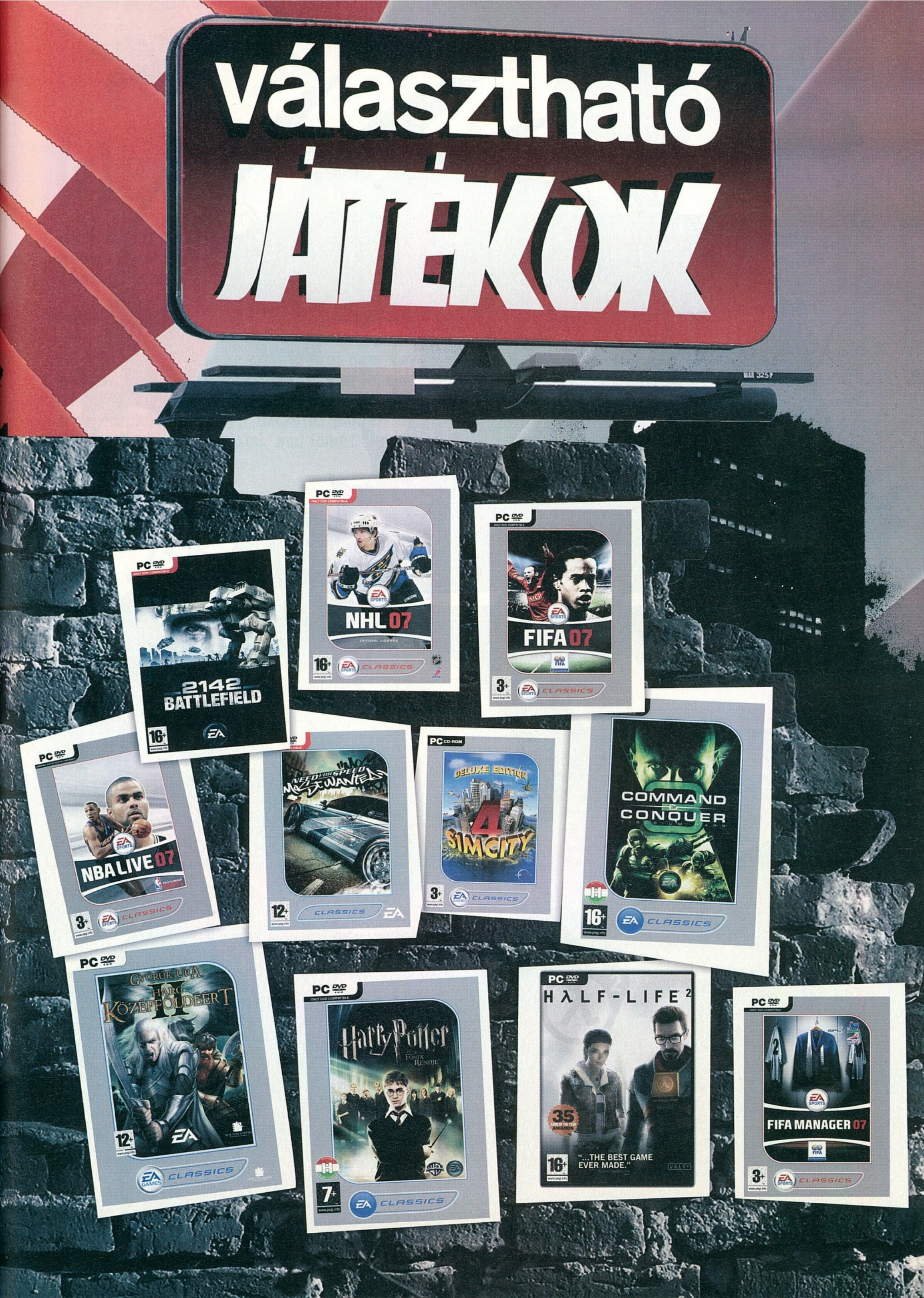
A játék tehát általában hihetetlenül vicces, szórakoztató, még az akciójátékok terén újoncok számára is. Igaz, a profik hamar kiismerik, hogy melyik fegyver mellé melyik szuperképességet kell választani, hogy legyőzhetetlenek legyenek (jelenleg két ilyen van: kommandós + láthatatlanság + rohanás, vagy gépágyús + pontosság + háromszoros lőtempó), és onnantól kezdve aki barátságos kis lövöldére van felkészülve, az koppanni fog. Mi meg aratjuk a frageket és hágunk felfelé a toplistákon...

ÍGÉRETES

A mindennapi játékosokat akarják becsábítani, akik majd az ingyenesség és az alacsony gépigény szagára gyűlnek oda. Ott azonban tíz éve BF-ező hardcore-okat fognak találni, akik pillanatok alatt földbe döngölik őket – ami persze nagy öröm, csak legfeljebb nem úgy, ahogy az EA elképzelte...



FIZESS ELŐ MOST ÉS KEDVEZMÉNNYEL JUTHATSZ KEDVENC JÁTÉKODHOZ ÉS MAGAZINODHOZ!
PC GURU DVD-MELLÉKLETTEL FÉL ÉVRE (6 LAPSZÁM): CSAK 10 770 FT
20%?WOW!
TOVÁBBI INFO: WWW.PCGURU.HU/ELOFIZETES



választható
JÁTÉKOK
NHL 07
FIFA 07
2142 BATTLEFIELD
NBA LIVE 07
Need for Speed Most Wanted
DELUXE EDITION SIMCITY 4
COMMAND & CONQUER
Gyűrűk Ura A harc Középföldéért II
Harry Potter és a Főnix Rendje
HALF-LIFE 2
"...THE BEST GAME EVER MADE."
FIFA MANAGER 07
CLASSICS

fejlesztő Maxis kiadó Electronic Arts web www.spore.com

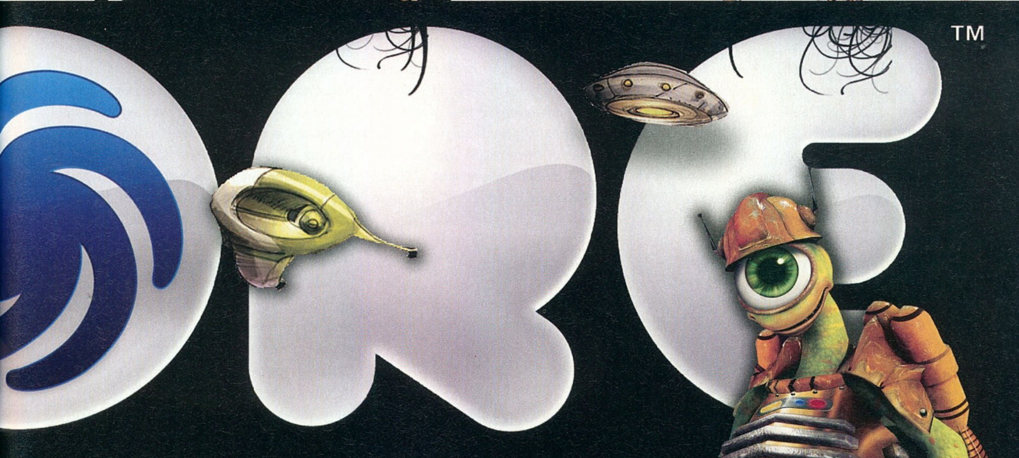
A 2002-ben még csak ötletként létező program végül megérkezett, valóssága vált, bárki telepítheti a gépére és ismét egy tipikusan Wright féle játékélményben lehet része. Persze ahogy a világ változik, úgy a játékok is, a Spóra névre hallgató nagyszabású projektnek is a kezdetektől ismerős az Achilles-sarka: épp Wright nyilatkozta, hogy belátja, korunk embere számára túl bonyolult a SimCity, a jövő az alkalmi, „leülök elé, és elvagyok vele egy-két órát" mechanizmusú mókáké. De hogy lehet összehozni az összetettséget az egyszerűséggel? A válasz: osszuk fel a játékot fázisokra, ezek legyenek más-más stílusúak, műfajúak, így egy etapot akár „egy nekiülésre" le lehet pörgetni, és az eltérő játékmenettől olyan lesz az egész, mintha minijátékok gyűjteményét kapnánk. Igen ám, de a hardcore játékosok épp ettől féltek: a felszínességtől. A feloldást az evolúció ígérte: a homogén hátteret teremtményünk életének végigkísérése jelenti, a játékos kezébe adott kreativitás pedig értelmet ad a beleölt óráknak.

(r)evolúció...

írta · Kredenc

„Will Wright mostanában újabb terveket sző, a hétköznapok embere számára ismeretlen tudományos munkákat olvasva, a jól ismert, kisfiús mosollyal arcán. Játékország egyik nagy figurája a következő dobásra készül..."

Ezeket sorokat 2002 végén vetettem papírra jelen magazin hasábjain, a Maxisról szóló bemutató cikkemben. Akkor még senki nem sejtette, mit tervez ez a szakállas zseni; amikor aztán kiderült, ismét hátrahőkölt a világ: nem kevesebbet határozott el, mint az evolúció lemodellezését, annak szimulálását, hogyan lesz egy egysejtűből a galaxis ura. Felfoghatatlan léptékű vállalkozás, de ha valakinek, neki sikerülhet. Ő már egyszer játékba öntötte a modern urbanisztikát (SimCity), aztán az emberi lét társadalmi, szociális alapjait (Sims) – miért ne jöhetne össze újra valami, ami ismét történelmet ír?



Hogy a fenti pár mondat már akár értékelésnek is elmenne? Lehet – és mégsem. A dolog ugyanis van annyira csavaros, mint egy DNS-spirál: az összefonódó lánc egyik fele a pozitívumoké, a másik a negatívumoké, hiszen szubjektívnek kell lennem, még akkor is, ha évek óta nem vártam annyira játékot, mint ezt. Sőt, talán épp ezért...

ELSŐ FÁZIS: SEJTBIOLÓGIA

Miután kiválasztottuk a bolygót, ahol ténykedni szeretnénk (ez tulajdonképpen a profilrendszer), megadtuk, hogy növény- vagy húsevőként akarunk-e nekivágni az evolúciónak, és eldöntöttük a nehézségi szintet, egy jópofa animációval egy meteoritba zárva becsapódunk az őslevesbe. Lényünknek van szája, szeme és mozgásszerve, célunk pedig, hogy megfelelő táplálékot magunkhoz véve fejlődjünk, melynek célja kettős: egyrészt betölteni a képernyő alján lévő evolúciós mércét, másrészt DNS-pontokat szerezni, amiket párzás után a lénylaborban elkölthetünk kedvencünk fejlesztésére. Eme alkotóműhely itt elég egy-

Ami kezdetben Pac Man szerű bohóckodás, az később komoly stratégiába vált át. Gyakorlatilag a játék szimulálja a játékipar fejlődését is...

SPORE

szerű: csak a testformát tudjuk alakítani, a gyorsaságunkat és a védekezésünket javítani. Apropó védekezés – a játékban nem lehet végérvényesen elhalálozni (naná, mégiscsak egy WW játékról beszélünk...): ha elfogy az életerőnk, újjászületünk. Talán épp ezért nem építettek be a készítők sem automatikus-, sem gyorsmentési lehetőséget, ami azért nekem meglehetősen furcsa döntésnek tűnik.

Ez a játékszakasz a klasszikus Pac-Manhez hasonlít: 2D-s, felülnézeti móka, melyben fel kell falni a kaját, miközben megpróbálunk kitérni a ragadozók elől. Ez először lassúságunk miatt nehéz lesz, és sajnos a játék kiegyensúlyozatlansága már itt megmutatkozik. Növényevőként gyorsabban lehet fejlődni, több zöldség van a levesben, és az nem is úszik el előlünk, mint a fürge „kishalak". Az viszont elsőre lejön, hogy a grafika és az animáció látványos és remek, és azt is észrevehetjük, mennyire telitalálat a zene: kiváló háttérmuzsika, mely a megfelelő akciókat dinamikusan lereagálja; a készítőket ebben Brian Eno, az ambient music atyja segítette, és ez meg is látszik rajta.

Van egy „játék a játékban" is: össze kell gyűjtenünk hat testrészt, melyek az óceánban lebegnek jelvény formájában. Itt a ragadozók lesznek előnyben, mert ezeket jórészt nagyobb lények rejtik, így a növényevőknek meg kell várnia, míg őket valaki levadássza. Aki türelmetlen, egy huszárvágással megoldhatja a dolgot: ha sikerül megszerezni az ormányt, ezzel létrehozhatja nagy túlélőt, a mindenevőt. Ha minden bilétát bezsákoltunk, újabb meglepetés következik: a játék tartalmaz egy achievement rendszert, így az efféle dolgokért különféle címeket kapunk, mindezt a Spóropédiában követhetjük nyomon (feltéve, ha online módban vagyunk és a Spore szerverei működnek, ugyanis ott tárolódnak eredményeink).

Amint az evolúciós csík betelt, a fejlődés gombra kattintva máris átléphetsz a második fázisba; ezt bármikor megteheted, tehát ha kedved tartja, lubickolhatsz még az ősóceánban picit (és ez igaz lesz a többi szakaszra is). A lényfázis lezárásaként lábakat eszkábálhatunk figuránkra, és a partra mászva megtehetjük első lépéseinket a szárazföldön.

MÁSODIK FÁZIS: TERMÉSZETES KIVÁLASZTÓDÁS

A lényfázis leginkább egy egyszerű RPG-hez hasonlít: fel kell derítened a körülötted lévő világot, ismét gyűjtögetni a különféle testrészeket (ezeket egyrészt csontvázak rejtik, másrészt más lényeket levadászva vagy velük összehaverkodva kaphatod meg), táplálkozni és fejlődni. A bolygót benépesítő kreatúrákkal (melyek, ha online módban játszunk, más játékosok teremtményei, és valóban elképesztő a változatosság) vagy harci, vagy szociális úton vergődhetsz zöld ágra. Előbbi egyértelmű, el kell pusztítanod a más fajokat; bár itt is vannak technikák – harapás, roham, csapás, egyebek –, de leginkább a hack 'n slash-ekben szokásos klikkfesztivál az egész. Utóbbi viszont egy újabb minijáték: megszólítva a figurákat azok dalra fa-

SIMLIFE

Kissé bonyolult genetikus játék 1992-ből. Célunk az volt, hogy a növények és állatok génállományát módosítva létrehozzunk egy működő ökoszisztémát. Az USA-ban iskolai oktatás céljára is felhasználták – a játékosok kevésbé értették és értékelték.

SIM EARTH

Az 1990-es játékot megtaláljuk a Spore-ban, ugyanis az űrfázis kolonizációjának mechanizmusa szinte kottára megegyezik a SimEarth játékmenetével: a környezeti hatások manipulálásával és a növény- és állatvilág betelepítésével létrehozni egy bolygón az életet. A játék remek volt, a kritikusok szerették, mégsem aratott sikert – a SimCity túl magasra tette a lécet...

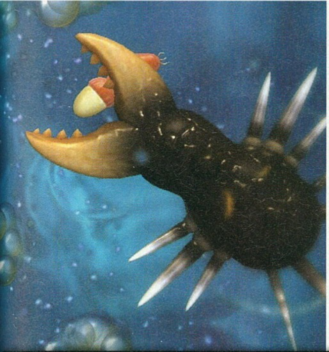
SIMCOPTER

3D-s helikopterszimulátor 1996-ból, mely bár modellezés és fizika terén ma is megállná a helyét, a válságban lévő Maxis kapkodása miatt bugjairól, és egy alkalmazott fura poénja miatt a játékban tömegével feltűnő, csókolózó férfiakról híresült el. Ezzel együtt kiváló szórakozás volt – még az SC2-ből beimportált városaink felett is repkedhettünk!

SIMANT

Más Sim-játékoktól eltérően ez az 1992-es cím, melyben egy hangyakolónia életét kellett egyengetnünk, nem nyílt végű volt, és talán mondanom se kell, ez is simán elment oktatási anyagnak. Bár remek szimuláció volt, nagy sikert nem ért el, ám valamire jó volt: Wright mester később azt nyilatkozta, ennek tervezése közben ugrott be neki a The Sims ötlete...

LEGROSSZABB



A SPORE ÉS A KÖZÖSSÉG

Az EA eddig is élen járt a közösség bevonásában a különféle játékokban, elég talán a Simsre utalni. A Spore azonban teljesen új fejezetet nyit ezen a téren is, és véleményem szerint új sztenderdet állít fel. Már az zseniális ötlet, hogy a játék univerzumát a közösség által készített lényekkel tölti fel – egy-egy csomag kb. 30 kilobyte, és a letöltőrendszer szinte észrevétlenül teszi a dolgát. Igazi hangulatbomba, hogy a Spórópédia naplózza lényeid történetét, látod, ki mikor találkozott, és mit tett velük. Lehet saját sztorit készíteni, élményeinket, lényeinket akár grafikus módon, akár videóban (a játékba van integrálva a YouTube csatornája!) megosztani másokkal, sőt, a MashOn.com weboldalon képregényeket is készíthetünk, ezeket beágyazhatjuk blogunkba, a közösség pedig értékelheti. Kis szépséghiba, hogy a megjelenés óta elérhetetlenek a Spore.com aloldalai, de remélem, mire e sorokat olvassátok, már sikerül a srácoknak megoldani a dolgot...

A Spórának csak a kreativitásunk szabhat határt, az újrajátszási ráta elképesztően magas...

kadnak, táncolnak kicsit, illegetik magukat, neked pedig hasonló módon kell reagálni, a megfelelő számbillentyűket lenyomva, illetve az ikonokra kattintva, mindezt addig kell ismételni, míg a képernyőn látható „barátságjelző be nem telik". Ahhoz, hogy fejlődj, adott számú példányt kell a fajból behálózni vagy megölni, és ha sikerült, onnantól kezdve a fészkükben gyógyulhatsz.

Itt már a lénylabor is olyan, mint a szerepjátékok „öltöztetőbabája": az egyes testrészek adott területeket fejlesztenek (+2 harapás, +1 tánc), és ez a folyamatos fejlődés a kulcsa annak, hogy az evolúció legnagyobb királya váljék belőled. A folyamat bizonyos szakaszain az értelmed is nő, s ha ez megtörténik, akkor falkába tömörülhetsz: előbb egy, majd kettő, végül három fajtársat vagy szövetségest vihetsz magaddal a kalandozásokra, és erre szükséged is lesz, ugyanis a többi rassz

NYERD MEG!

Az Electronic Arts Magyarországnak hála néhány szerencsés nyertes egy-egy Spore nyereményben részesülhet, s ehhez nem is kell mást tenni, mint szokás szerint válaszolni egy roppant egyszerű kérdésre, és a helyes megfejtést elküldeni nekünk az e-mail címünkre.

– Mikor fog megjelenni a Sims harmadik része?

A helyes megfejtéseket **október 15**-ig várjuk a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre.

RAID ON BUNGELING BAY

Wright első játéka 1984-ből, már akkor megmutatkozott a fejlesztő zsenialitása: a szimpla shoot 'em-up játékot újszerű elemekkel dobta fel és aratott sikert – a taktikus, sokrétű, kreatív móka a C64 egyik legjobb címe volt, melyet még ma is sokan játszanak...

SIMCITY 3000

Az utolsó SC, melynek fejlesztésében Wright részt vett. 1999-ben jelent meg; a szakadék felé száguldó Maxist felvásárolta az EA, az általuk kinevezett Luc Barthelet és Lucy Bradshaw pedig okos döntésekkel megmentette a széria becsületét.

SIMCITY

A műfajteremtő klasszikus 1989-ből. Sikerében senki nem hitt, így Wright az épp stúdióalapításon mesterkedő Jeff Braun mellé betársulva létrehozta a Maxist, a többi pedig már történelem... Mostanában újra hódít Micropolis néven, hiszen január óta ingyenes a forráskódja.

THE SIMS

Mit lehetne mondani egy olyan játékról, mely 2000-es megjelenése óta 16 millió példányban kelt el, megdöntött minden rekordot, és a modern popkultúra részévé vált? Egy felülmúlhatatlan, legendás franchise első része, mellyel Will Wright és a Maxis mennybe ment – és a kiadó EA sem járt rosszul, sőt, nyugodtan mondhatjuk, hogy ez a cím nagyobb üzlet volt, mint a játékosoknak szórakozás...

LEGJOBB

EVOLÚCIÓ

1. EGYSEJTŰ LÉT:
Egysejtűként a lét még nem túl bonyolult: szívószáj, agyarok, uszony és tolótömlő. Mindenevőként cél a túlélés: az algatelepek legelése közben beleolvadsz a környezetbe, így az odatévedő kisebb élőlények könnyen áldozatul esnek...

2. A FEJLŐDÉS KEZDETE:
A fejlődés bizony igen hamar beindul, az evolúció folyamata utat tör magának az apró test segítségével. Kezdetleges lábak nőnek a szárazföldi életre készen. Még nem tudod, mi vár rád odakint, de bízol a jövőben...

3. IRÁNY A SZÁRAZFÖLD:
A szárazföldi élettől, a nap sugaraitól a bőr kivilágosodik, a szem védettebbé válik. A sok mászkálástól a lábak megerősödnek, az ujjak szétválnak. Az uszony kezdetleges karrá fejlődik, a szívószáj és az agyarak lassan komplexebb rágószervvé alakulnak, a funkcióját vesztett tolótömlő elkorcsosul. Tested megnyúlik és átalakul, gerinced egyenesedni kezd.

4. SPECIALIZÁLÓDÁS:
Szinte teljesen felegyenesedsz, humanoid formát kezdesz ölteni. Lábaid és karjaid megerősödnek, láb- és kézfejed lassan elnyeri végleges formáját. Kifejlődik a füled és az orrod, tested szőrösödni kezd, és ami a legfontosabb: kialakul a táplálkozásodnak megfelelő szájszerv.

5. VÉGSŐ FORMA:
Tested elnyeri végső formáját, csakúgy, mint a végtagok és az ivarszervek. Szőrzeted hangsúlyossá válik, és ahogy értelmed nő, egyre rosszabbul érzed magad meztelenül, éppen ezért tenni is fogsz ellene...

6. SZOCIALIZÁLÓDÁS:
Törzsbe tömörülsz fajtársaiddal. Immár eszközöket használsz, testedet ruha védi, mely harcos természetedet is kihangsúlyozza. Az evolúció királya vagy, uralkodásra születtél...

A kalapos, szarvas, vörös bikaszerűségek tánccal ünneplik nagyságunkat...

Nincs is jobb annál, mikor egy jó kis oltárt emelünk a rózsaszín, csupaszfenekű humanidákkal...

is hozzád hasonlóan fejlődik, erősebbek lesznek, és a revüműsorhoz is jobb értékekre lesz szükséged.

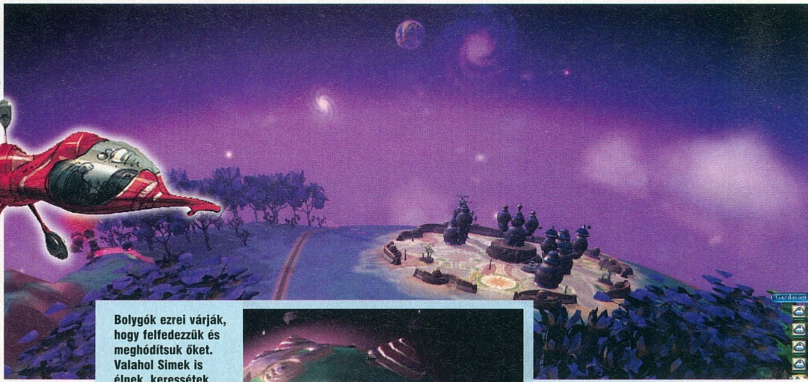
E fázisban már erősebben jelentkezik a játék „hibavonala". A létfenntartást tekintve a húsevők lesznek némi hátrányban, hiszen nekik egyre messzebb kell menniük újabb zsákmányért, és sokat kell visszacaplatni a fészekbe a párzáshoz, közben vadászni, hogy éhen ne haljanak, míg a növény-, illetve mindenevők mindig találnak élelmet. Ráadásul a mechanizmus eléggé repetitív, ugyanazokat a köröket futod újra meg újra. A harc még rendben van, bár ugye ez sem túl változatos, de a haverkodás minden bizonnyal sokaknak unalmas lesz egy idő után, akármennyire is jópofa dolog piruettező elefántokat bámulni. Ez az első két etap egyértelműen inkább az alkalmi játékosoké.

HARMADIK FÁZIS: SZOCIALIZÁCIÓ

A törzsi fázis egy „butuska" RTS, a Populous egyszerűsített verziója. Egy erőforrás van, az élelem, bár ezt számos forrásból beszerezhetjük (vadászat, halászat, gyűjtögetés, háziasítás, sőt lopás másoktól és kereskedés), ebből „vehetünk" új törzstagot, és fejleszthetjük a falut: betakarítóeszköz és szigony a parasztoknak, dárda, kőbálta, fáklya, gyógyítóbot a harcosoknak, békéseknek pedig háromféle hangszer. Hangszer?! Igen. Célunk, hogy a sárteke összes törzse fölé kerekedjünk, akár úgy, hogy földig romboljuk falujukat (mint a faék: gyorsan embereket kell gyártani, felfegyverezni őket, és lerohanni a szomszédot), akár szövetségre lépve velük. Ennek kivitelezése mókás: embereink kezébe zeneszer-

WILL WRIGHT ZSENIALITÁSÁHOZ EDDIG SEM FÉRT KÉTSÉG, DE MI MEGINT LEDÖBBENTÜNK. VAJON MI JÖHET MÉG EZEK UTÁN...?

Elképesztő még csak belegondolni is, hogy sima egysejtűből űrhajóval romboló civilizáció leszünk.



Bolygók ezrei várják, hogy felfedezzük és meghódítsuk őket. Valahol Simek is élnek, keressétek őket!

számot adva neki kell állnunk szerenádozni. A hallgatóság közölni fogja, milyen dallamokra vágyik (szövegbuborékban megjelenik a megfelelő piktogram), ekkor, mint a lényfázisban, a megfelelő számbillentyűt le kell nyomni (vagy ikonra kattintani), és ha betelik a haverkijelző, győztél.

Sajnos elég felszínes ez a rész, sok taktikára itt sincs lehetőséged (kivéve a kereskedőket, nekik fel kell futtatni a kajatermelést, fejleszteni fajukat, a békétlenkedőket csitítani, a követeléseket kielégíteni). Összességében minden attól függ, miként akarsz hódítani – ezt szintén a laborban erősítheted, ezúttal az öltözék-kiegészítők tápolják az egyes területeket (harc, gyűjtögetés, szocializáció, életerő), itt ugyanis már nem lehet beleszólni lényünk genetikájába. Ám itteni viselkedésed azt is meghatározza, milyen attitűddel léphetsz át a következő szakaszba, azaz agresszív, békére törekvő, vagy kereskedő leszel-e – tudniillik az egyes etapokat kiértékelve a játék az új felvonásban megajándékoz egy-egy igen hasznos, speciális képességgel.

Az alkalmi játékosok itt már talán kicsit zavarban lesznek, hiszen egyszerre kell sok mindent összehangolni, sokszor pedig nem egyértelmű, mit is kell csinálni – ám éledezni kezdhetnek a hardcore arcok...

NEGYEDIK FÁZIS: CIVILIZÁCIÓ

Ezen érában a „kemény kockák" lesznek előnyben, a „casualok" lehet, hogy rokoni segítségre szorulnak, főleg, ha van egy veterán a családban, aki ismeri a varázsszót: „rush". Az győz, aki minél előbb tud minél több járművet csatasorba állítani, ugyanis mind a harcos, mind a békés stratégák feladata az, hogy lerohanják az ellenséget, és előbbiek tűzerővel lerombolják, utóbbiak vallási igehirdetéssel a maguk oldalára állítsák őket. Az igazi ínyenceknek itt is a középutat ajánlom: a kereskedés és az okos diplomácia remek taktikázásra ad lehetőséget, és több élményt nyújt, mint az „izomkodás".

Ez az „aljáték" egyébként szintén RTS, ám már valamivel fejlettebb – aki idáig eljutott, észreveszi, hogy az ördögi Will Wright nemcsak az ember evolúcióját, de a játékiparét is lemodellezte, hiszen egy 2D-s arcade játékból jutottunk el a komplexebb 3D-s stratégiáig. Nyersanyag itt is csak egy van, a fűszer (tisztelet a műfaj klasszikusa, a Dune előtt), a forrásokra kell kitermelőt építeni, aztán fejlődni ezerrel. Itt már teljes a kreatívok öröme: városházát, lakóházat, gyárat és szórakoztató központot, vízi-, légi-, és szárazföldi járművet tervezhetünk, elképesztő alapossággal és zseniális egyszerűséggel – az emberek fejlesztése viszont itt leáll, már csak cicomázhatjuk őket. Sőt, még egy elég egyszerű zeneszerkesztőt is kapunk, amelyben megkomponálhatjuk népünk himnuszát.

Van még egy apró, logikai minijáték is itt: a városlakók boldogságát kell szinten tartani, melyet a gyárak csökkentenek, a „mókapaloták" növelnek, így ezeket a házakkal együtt úgy kell lepakolni, hogy legyen bevétel is, öröm is – kár, hogy ez a faktor nem bír akkora jelentőséggel a játék egészét tekintve. Janusarcú tehát ez a rész: játékstílustól és nehézségi szinttől függően ugyan kihívást jelent, ám főleg az agresszív mesterséges intelligencia miatt, ami belekényszerít minket egy rohanósabb, pörgősebb, kapkodósabb metódusba, és ez nem fog mindenkinek tetszeni, főleg nem azoknak, akik a lényfázis nyugodt, mászkálós, szöszölős mechanizmusát kedvelték.

ÖTÖDIK FÁZIS: ASZTROBIOLÓGIA

Amint megépíted első űrjárművedet és megtekered az egérgörgőt, jön az igazi döbbenet: átmenet nélkül kilépsz az űrbe, szemed elé tárul a naprendszered, és ha onnan is kilépsz, a tízezernyi, bejárható galaxis körülötted. A Spore űrfázisa egy valós idejű 4X-es űrstratégia, azaz kolonizálhatsz, felfedezhetsz, kereskedhetsz, harcolhatsz. Rengeteg küldetés vár ránk, és itt már van egy sztoriszál is, amely a végső, nagy meglepetés felé terel minket. Iszonyúan összetett aljáték ez, melyet igazán

Igazi élmény, ahogy a kis bolygónkon szép lassan az uralmunk alá hajtjuk a világot, aztán pedig megnyílik előttünk a végtelen űr...

a hardcore arcok fognak élvezni, de hát az alkalmiakat már úgyis elveszítettük egy vagy két körrel ezelőtt...

Itt azonban már komolyabban előbuknak a korábban is emlegetett hibák. Nehéz megtalálni egyes megbízások célállomását (van ugyan egy segéd, mely mutatja az utat, de ez nálam néha nem működött – remélhetőleg ez csak a tesztverzió hiányossága volt), a missziók sem túl változatosak (leginkább csomagszállítás), a

SPORN

Az önállóan, amolyan demóként kiadott Lénylabor hatalmas siker lett, pár hónap alatt három millió kreatúrát alkottak meg a kreatív játékosok. Ám volt valami, amivel talán senki nem számolt: néhány pihentagyú két lábon járó herét, mellszörnyet, „fallikus párzógépet" szerkesztett. A CNN persze eltúlozta a dolgot, az internetes pornó melegágyának nevezve a Spore-t, a jelenség pedig saját kifejezést kapott a Spore és a porn szavak összevonásából, ez lett a sporn. Nyilvánvaló, hogy a dolgot nem lehet megakadályozni, az emberi kreativitást nem lehet határok közé szorítani. Maga Will Wright is elmondta, hogy nem zavarja a dolog, ez benne volt a pakliban, sőt szórakoztatja a túlburjánzó fantázia, de persze valamit mégiscsak lépni kellett. Épp ezért utólag beépítettek egy szűrőt a játékba, így aki nem akar ilyen figurákkal találkozni a kalandozások közben, bekapcsolhatja, hogy csak a barátlistára felvett komák tartalmával legyen benépesítve saját univerzuma.

GRANDIÓZUS, ELKÉPESZTŐ ÉS FÉLELMETESEN SZÓRAKOZTATÓ. A SPORE NEM TÖKÉLETES, DE AZÉRT ILLENEK RÁ A HIPERLATÍVUSZOK.

pénztermelés körülményesebb, mint korábban, miközben a boldoguláshoz kötelezően megvásárolandó cuccok iszonyú drágák. Ezen etapban már az előbb említett erőszakos MI is idegesítőbb: azonnal és kíméletlenül megtámad, sőt, egész flottával, miközben nekünk csak egy gépünk lehet, bár, mint a lényfázisban, egy-két-három szövetségest magunkkal vihetünk, de ez mégsem ugyanaz. Ráadásul egy idő után túl sok lesz a mikromenedzselés, mindenki minket akar, hogy védjük meg őt, dolgozzunk vagy fizessünk nekik, a képernyőn villogó, csipogó üzenetek kétségbeesésbe taszíthatják az embert; jó lett volna, ha beépítenek a fejlesztők valami automatizmust ide, például kormányzókat a pepecs dolgok elvégzésére. Úgy érzem, ezt a szakaszt nem tudták 100%-ra befejezni a srácok, talán a kiadó türelmetlensége miatt. Ezt a gondolatot erősíti az is, hogy lett volna egy fázis a sejt és a lény között, egy víz alatti móka, ám ezt végül kidobták a csomagból. Persze ez nem azt jelenti, hogy örökre el kell búcsúznunk tőle, abszolút nem elképzelhetetlen a gondolat, hogy egy esetleges kiegészítőben felbukkan majd ez a fázis, s remélhetőleg az utolsó nagyobb részegység kaotikusságát is felszámolják majd egy újabb csomag keretén belül.

HATODIK FÁZIS: MARKETING ÉS ZSENIALITÁS

Az értékelés nehéz. Tartozok annyival a szubjektivitásnak, hogy bevalljam: engem ismét megvett Will Wright – ám objektívnek kell maradnom. A Spore minden idők egyik leggrandiózusabb játékipari vállalkozása, egy legendás lángelme briliáns ötlete, olyan technológia, programozói tudás áll mögötte, amit még sokáig emlegetni fogunk, mérceként állítva a jövő generációja elé. Ám maga a játék bebizonyította, hogy nem lehet összehozni egy asztal mellé alkalmi játékosokat és kőkemény kockákat, nincs olyan hibridjáték, mely mindenkihez szólna, amely át tudna lépni a műfaji korlátokon és határokon. A Spore megpróbálta, de e törekvés miatt nem teljesen homogén, az első négy fázis meglehetősen felszínes is, kevés dimenzióval, lehetőséggel, bár az achievement-rendszer, a mindig megújuló fauna, a különféle típusú lények és a nehézségi szint kombinációja azért újra és újra leülteti az embert a gép elé, főleg, hogy az űrfázisba lépés után bármelyik szakaszt önmagában is lejátszhatod, bármilyen beállításokkal. Az utolsó etap viszont összetett, mély, nagy kár az említett hibáiért. És akkor még nem szóltunk az önállóan elindítható laborokról, és a játék mögött álló közösségi hálózatról...

A Spore tehát egyfelől valóban zseniális munka, másfelől korántsem szeplőtelen. Annak azonban, aki túl tudja tenni magát a hibákon, mindig fog annyi örömöt és meglepetést tartogatni, hogy ne porosodjon a polcon. Lehet, hogy 88%, de ez olyan erős 88, ami kötelező vétel – ott a helye minden játékrajongó gyűjteményében.

PC GURU

GRAFIKA	09	
ZENE	08	
JÁTÉKÉLMÉNY	08	

A játék nem tökéletes – mint ahogy az élet sem az. De ha már megszülettünk, harcolnunk kell a létért, és ha már ez a játék világra jött, játszanunk kell vele. Mert ezentúl nem lehet a játékiparról úgy beszélni, hogy kihagyjuk belőle a Spore-t, akár pro, akár kontra. És ennél többet játék nem érhet el...

KREDENC

PRO:

- + Zene, grafika, animáció
- + Eredeti, grandiózus ötlet
- + Programozó bravúr

KONTRA:

- - Kissé felszínes
- - Nem homogén, egységes

8.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 4 GB
Video: 128 MB DX9 PS2

WWW.PCGURU.HU/395

Megjelent a legújabb lapszám!

Keresse az újságárusoknál!

Beszélgetés a teremtővel

EXKLUZÍV INTERJÚ WILL WRIGHTTAL

írta · Grath

Az Electronic Arts meghallgatta imáinkat (könyörgéseinket, követelőzésünket, fenyegetőzéseinket), és így abban a hatalmas szerencsében volt részünk, hogy Hamburgban találkozhattunk Will Wrighttal, a Simsek és a Spore alkotójával. A designer rendkívül lelkesen, elegánsan, ám meglehetősen fáradtan válaszolt kérdéseinkre.

PC GURU: Hello Will! Köszönjük, hogy szakítottál ránk időt – mióta járod a világot az újságírók kedvéért?

WILL WRIGHT: Hello! Hát, nem is tudom pontosan, kezdem elveszíteni az időérzékemet. Tegnap este jöttünk meg Ázsiából, holnap megyünk Párizsba, aztán Madrid, London, és végül vissza az államokba.

PC GURU: Azt mindig meg akartam kérdezni, hogy tulajdonképpen te meddig dolgoztál a Simsen, a kiegészítőkön?

WILL WRIGHT: Nem sokat, az első néhány kiegészítőben még valamennyire ötletelgettem, de utána inkább a Sims Online-on dolgoztam, és persze a Spore is akkor indult be, nagyjából pont hét évvel ezelőtt.

PC GURU: És ez a terved most is a Spore-ral? Kész van az alapjáték, és rögtön valami máson töröd a fejed?

WILL WRIGHT: Egyfelől igen, már néhány hónapja dolgozgatok a következő tervemen. Másfelől viszont én általában tíz évig vagyok képes egyetlen témára veszettül lelkesedni és arra koncentrálni. Körülbelül annyi idő telt el az

első SimCitytől az utolsó általam készítettig, körülbelül annyit foglalkoztam a Simsekkel – az MMO-t is beleszámítva –, úgyhogy ha ez kitart, még van három évem a Spore-ban is. És szeretnék is még foglalkozni vele, mert rengeteg lehetőség van benne.

PC GURU: Lucy Bradshow producer megemlítette, hogy a növények tervezésére szolgáló szerkesztőprogram is nemsokára elérhető lesz.

WILL WRIGHT: Igen, például az is. De rengeteg más ötletünk is van, hisz a Spore nem csak egy játék, hanem egy franchise, egy brand első eleme is egyben. Tehát nem csak a Spore-hoz lesznek kiegészítők, hanem lesznek ebben a témában más játékok is. Ilyen például a DS-re vagy az iPhone-ra készülő verzió, melyek mind teljesen más aspektusra koncentrálnak. Rengeteg hasonló ötlet van a csapatban, kisebbek, nagyobbak teljesen vegyesen.

PC GURU: A Sims és a Spore alapötletéről hosszú évekkel a megjelenés előtt is beszéltél, ez az új játék is ilyen hamar ismert lesz?

WILL WRIGHT: Nem hiszem, hogy megint három-négy évvel megjelenés előtt elmondanám, hogy min dolgozok, de a mostanában a marketingeseknél igen népszerű „az utolsó pillanatig várunk" dolgot sem találom szimpatikusnak. Mindenesetre az új játék – már ha mondhatom rá ezt a lehető legkezdetlegesebb formában – létezik, egy-két alapötlet van meg csupán, majd ezt kell felépíteni

PC GURU: És hét éve mi volt meg a Spore-ból?

WILL WRIGHT: Az asztrobiológia elkezdett érdekelni, és kiképeztem magam ebben a témában. Evolúció, fajok kifejlődése és eltűnése, az intelligencia fejlődése, ilyesmik. Ez volt az első ötlet, de már akkor sokat gondolkodtam a felhasználók által készített tartalom fontosságáról, és ez a két ötlet volt, amire végül felépült a Spore.

PC GURU: És az EA-s fejesek hogy fogadták ezt? Azonnal értették, hogy mit akarsz ezzel, vagy inkább rád hagyták a dolgot a Sims sikere miatt?

WILL WRIGHT: Inkább az utóbbi. De meg is értem őket, hisz akkor volt pár rajzom fura lényekről, no meg a lendületem. Eléjük álltam, magyaráztam, lengettem a kezem, meséltem, hogy milyen jó lesz – nem csoda, hogy nem lelkesedtek be azonnal. De amint volt valami kézzelfogható, valami működő, meglátták benne a fantáziát.

PC GURU: Azon is csodálkozom, hogy mások nem előztek meg – illetve, hogy a Simset sem másolják annyian, mint gondolná az ember egy ilyen durva siker után. Szerinted miért van ez?

WILL WRIGHT: Ezen én is sokat gondolkoztam, és végül arra jutottam – és tudom, hogy önelégülten fog hangzani –, hogy az első Simsnél remek munkát végeztünk. Az ember azt hinné, hogy az egy végtelenül egyszerű játék – pedig valójában hihetetlenül nehéz volt felépíteni. Eszelős mennyiségű mesterséges intelligencia van benne, ráadásul nem is csak a karakterekben, hanem minden más tárgyban is, és tulajdonképpen amikor a karaktert belehelyezed egy szobába, akkor a tárgyakban levő AI kezdi el azt mozgatni. Abban a néhány másik hasonló programban viszont, amit láttam, a tradicionális megközelítést alkalmazzák, és ez egyszerűen nem működik. Látom a játékon, hogy mit próbáltak csinálni, és egyszerűen ez nem működik.

PC GURU: Ott tartottunk, hogy előadtad a tervet az EA-nek, ez után mi következett? Egyáltalán a Maxis hogy képes egyszerre a Spore-on, a Sims 3-on és a Sims 2 kiegészítőin dolgozni?

WILL WRIGHT: Mára a Maxis már mást jelent, mint korábban. Amikor én mondom, hogy Maxis, akkor a Spore-on dolgozó csapatot értem alatta – más tekintetben viszont a Maxis csak egy brand. Ha jól tudom, jelenleg folynak a tárgyalások arról, hogy a Sims 3 már valami más fejlesztői névvel ellátva jelenjen meg, hisz a valóság is ez. Nem tudom lesz-e ebből valami, de ne lepődj meg, ha a végleges dobozon a „fejlesztette az EA Sims", vagy valami hasonló felirat fogad. Szóval a Maxis, az én Maxisom egy teljesen különálló csapat, méghozzá egy elég különleges csapat.

PC GURU: Hogy érted ezt?

WILL WRIGHT: Minden tagját – és mára már 120-an vannak – én választottam ki közvetlenül, és állítom, hogy így az EA legjobb, legkoncentráltabb tehetségű csapatát hoztuk össze. Bármelyik posztot nézed, bátran állítom, hogy egy zsenit találsz ott. De ennek meg is vannak az okai, mégpedig az, hogy a Spore teljesen más típusú munkát igényel, mint bármelyik másik játék.

PC GURU: A szerkesztőkre gondolsz, hogy tulajdonképpen mindent a játékosok készítenek el?

WILL WRIGHT: Többek között igen. Míg más játékban munkaórák tízezreit ölik egy lény megálmodásába, lemodellezésébe, feltextúrázásába, animálásába, addig mi ezzel nem foglalkozunk. Ehelyett van egy szerkesztőprogramunk, és tulajdonképpen azt kell „megtanítani" a modellezésbe, a textúrázásba és az animálásba. Így aztán nem csak teljesen más felépítésű a csapatunk, mint az megszokott, de mindenki, még a grafikusok is hihetetlenül képzett programozók. A Simsen például 35 animátor dolgozott, a Spore-on viszont csak három animáció-programozó. A Simsben tízen textúráztak, a Spore-ban egy ember írja az ezt elvégző programot.

PC GURU: Hogy kezdődött a fejlesztés? Egyáltalán volt valami, ami komoly változásnak fogható fel, vagy a játék nagyjából olyan lett, mint vártad?

WILL WRIGHT: Egyetlen nagyobbnak nevezhető változás volt, bár szerintem ez sem olyan komoly: most ugye öt korszakunk van, de hattal indultunk. Eredetileg a törzsi és a civilizációs korok között volt egy, kifejezetten a városokra koncentráló időszak is, de végül ennek elemeit inkább beépítettük a többi korszakba.

PC GURU: És hogy hogyan indult a fejlesztés?

WILL WRIGHT: Hát számodra talán meglepő lesz, de egy ideje én ezt csinálom, mert szerintem felpezsdíti a kreativitást mindenkiben: először megcsinálom a játék dobozképét. Igen, fogom a Photoshopot, és csinálok egy képzelt dobozképet, idézetekkel a hátuljára, kis képekkel, ami csak kell. Ezt kinyomtatom, és mindenki – akkor csak tízen voltunk – kap egyet. Ez azért jó, mert szárnyal a képzelet, mindenki azon töpreng, gondolkodik, hogy milyen ötletekkel lehet megölteni azt a dobozt.

PC GURU: Te egyébként programoztál valamit a Spore-ban – vagy akár a Simsben?

> "EGÉSZEN HAMBURGIG UTAZTUNK, HOGY BESZÉLGETHESSÜNK WILLEL, S Ő MINDEN FÁRADTSÁGA ELLENÉRE KÉSZSEGESEN VÁLASZOLT AZ ÖSSZES KÉRDESÜNKRE."

A képen nem látszik ugyan, de az interjú légköre nagyon szivélyes volt. A beszélgetés utan Will megígérte Grathnek, hogy amennyiben a Nagyszőlős út környékén lesz dolga, mindneképpen hívni fogja, hogy beüljenek valahova egy kávéra.

WILL WRIGHT: A Simsben igen, ott van olyan, amit még én programoztam le. A Spore-ban inkább a prototipizálás során programoztam, tehát a végleges játékban nincsenek soraim.

PC GURU: Úgy egy évvel ezelőtt megváltozott a grafika stílusa, sokkal cukibb, színesebb lett a játék, mindenkinek hirtelen nagy szeme lett. Erre miért volt szükség?

WILL WRIGHT: Azért, mert közben elkészült a játék minden más nagy grafikus rendszere is. A színesség például azért kell, mert a bevilágítási rendszer tesztelésénél kiderült, hogy a „realisztikus" színek sok helyzetben nem látszódnak. Éjjelenként a játékosnak ugyanúgy kell látnia lényét és a világot, mint mondjuk amikor három nap világít egyszerre, és ehhez erősebb színek és bizony nagyobb szemek kellenek. Ez nem valami marketing-döntés volt, hanem egyszerűen a játéknak kellett ilyenné fejlődnie, hogy életképes maradhasson.

PC GURU: Sosem terveztétek, hogy legyenek eltérő nemű lények a játékban?

WILL WRIGHT: De, természetesen gondolkodtunk rajta, de túl komplexnek tűnt. Az sem működött, hogy minden lényből két verziót kelljen gyártania a játékosnak, és az sem tetszett mindenkinek, hogy a program alakítja ki a másik nemű társat – elvégre akkor az már nem az ő alkotása lesz. Végül kipróbáltuk ezt a megoldást, és csak keveseknek tűnik egyáltalán fel, hogy nincsenek is nemek. Viszont, ha megfigyeled, a te lényed mindig az, amelyik a tojást rakja, és a párzási hívásra sem válaszol mindenki. Szóval úgy alakítottuk a dolgot, hogy a te lényed mindig nőstény, és csak a hímek jönnek párzani vele – vagyis tulajdonképpen vannak nemek a játékban.

PC GURU: A szerkesztő valami fantasztikus lett, nem csoda, hogy csak ezt is el lehet adni. Számítottatok rá, hogy ennyire népszerű lesz?

WILL WRIGHT: Mondjuk úgy, hogy hihetetlenül csalódottak lettünk volna, ha nem lesz kedvelt. Elképzelni nem tudod, hogy mennyi időt töltöttünk ezzel, hogy ne csak könnyen, de szórakoztatóan használható legyen a szerkesztő. Ma már mindenki tud könnyen használható 3D-s szerkesztőprogramot készíteni, mi is tanulmányoztunk vagy ötvenet. Azonban nálunk egyszerűen már az is a játék része, hogy alakítod-formálod a lényedet. Nem ment könnyen, a végleges a tizenegyedik teljesen újraírt verzió... Itt is, ahogy a Simsben is, rengeteg AI dolgozik egyszerre mindenen, amiről nem is sejted, hogy ott van. Az egy dolog, hogy a lények bármilyen testfelépítéssel tudnak mozogni, de például azonnal reagálnak minden új

NA DE MI JÖHET EZEK UTÁN?

Ami egészen biztos, hogy a Spórához is érkezni fognak kiegészítők, hiszen rengeteg ötlettel fel lehet még dobni a cuccot, meg egyébként is, az Electronic Arts-ot ismerve, ha más nem, hát csilli-villi IKEA és egyéb bútorokkal biztos, hogy körbepakolhatjuk majd a Spórás lényeinket. Afelől sincs semmi kétségünk, hogy egy pár éven belül lesz Spóra kettő is, szebb grafikával, új ötletekkel és opciókkal, nagy valószínűséggel a Maxis közreműködése nélkül. De hogy vajon mire készül maga Will Wright? Vajon mit forgathat most a fejébe? Erre valószínűleg csak a jóisten tudja a választ. Mi konkrétan már nem nagyon tudjuk elképzelni, hogy merre lehet tovább vinni ezt a "sim-vonalat", hiszen már az evolúciót szimuláljuk a Spórával. Talán éppen ezért lehetséges, hogy az öreg Will valami egészen más fába vágja majd a kreatív fejszéjét...

"KÉSZ A SPÓRA, DE EZ MÉG CSAK AZ ELSŐ LÉPÉS, A JÁTÉK ELÉTÉBEN AZ ELSŐ SZAKASZ, A MUNKA FOLYIK TOVÁBB."

végtagra vagy elveszített díszítőelemre. Egy másik dolog, ami nem feltűnő, hogy a Z-tengelyt, azaz a mélységet nagyon jól becsüli meg a program. Minden más szerkesztőben a mélységben történő manipuláláshoz folyamatosan forgatni kell a modellt, ellenőrizni, hogy minden a helyén van-e. Nálunk viszont a program felbecsüli, hogy körülbelül hová lenne értelme kezet vagy szemet rakni.

PC GURU: Volt olyan lény, ami még téged is meglepett? Úgy értem, aminél többször is meg kellett nézned, hogy miként is készült?

WILL WRIGHT: Persze, rengeteg. El nem képzeled, hogy milyen bugokat találtak és használtak ki az emberek, a kedvencem a láthatatlan végtagokkal való szerkesztés, sokan ezt már-már művészi szintre fejlesztették.

PC GURU: És ezeket a bugokat mára kiszedtétek a programból?

WILL WRIGHT: Mivel a játékosok könyörögtek, hogy hagyjuk benne őket, ezért a legtöbbet bent hagytuk, sőt, volt, amire külön felhívtuk a figyelmet mondjuk egy ikonnal.

PC GURU: A rajongók másban is balhéztak – a fórumotokon kirobbant egy vita a játék vallásossága körül. Pontosan mi is történt?

WILL WRIGHT: Igen, az ateista fórumozók kezdtek el lázongani, mikor kiderült, hogy a játékban szerepel a vallás is, méghozzá a civilizációs szakaszban. Pedig ez elkerülhetetlen, hisz akár hiszel, akár nem, a vallások itt vannak, részei az ember életének – és minden régi ember életének is részei voltak a mítoszok meg a mitológia. Szóval nem a vallásosok kezdték a vitát, hogy miért éltetjük mi itt az evolúciót, hanem az ateisták, hogy miért adunk lehetőséget a vallás megjelenésére. Mi pedig csendben meghúzódunk a háttérben, egyik oldal mellett sem foglalunk állást, és élvezzük, hogy egy játék ilyen értelmes, intelligens párbeszédet volt képes kiváltani. Néha persze valaki elragadtatja magát, de hát ez, mint a vallás, az emberi társadalom része...

PC GURU: Amúgy a csapat hogy érzi magát, hogy végre elkészült a játék? Úgy tudjuk, hogy nem volt őrült hajtás a projekt végén, hanem minden időre lett kész. Igaz, eredetileg 2006-ban kellett volna megjelennie a programnak...

WILL WRIGHT: Igen, megcsúsztunk egy kicsit. [nevet] Azt hiszem ez elkerülhetetlen volt, hiszen mindent nulláról kellett kezdeni, míg egy „rendes" játék esetében még akkor is rengeteg szoftvereszköz van, ha grafikus motort nem is veszel. De igazad van, pár hónapja már tényleg csak az utolsó csiszolásokat végezzük, nem volt olyan, mint amiket máshonnan hallani néha, hogy az utolsó három hónapban heti hét nap, napi 18 órában senyved mindenki az irodában.

Egyébként a program nem készült el teljesen, úgy saccolom, nagyjából félúton vagyunk. Az első pontot elértük, a játék pár nap múlva megjelenik. Most hátradőlünk a székben, és figyeljük a játékosokat, hogy ki mit csinál, ki mire vágyik.

PC GURU: Mennyire tudjátok ezt szemmel tartani? Fórumokat nézegettek, vagy van valami beépített statisztika-összesítő része a programnak?

WILL WRIGHT: Fórumokat is nézegetünk, az adatbázist is fürkésszük, de a Spore rendszerében – mivel a játékosok készítik és csereberélik a tartalmat – rengeteg adatot tudunk közvetlenül is megfigyelni. Hihetetlen mennyiségű telemetriánk lesz, szinte mindenre rá tudunk majd keresni – hol akadnak el sokan, melyik a kedvenc testrész, mit csinálnak az emberek az űrkorszakban. Aztán persze előbb-utóbb vissza kell mennünk a gépekhez, és a reakciók alapján tovább kell lépnünk.

PC GURU: Gondolkodtatok valami hasonlón, mint a Little Big Planet fejlesztői? Ott valami olyan készül, hogy a legjobb pályakészítőknek a kiadó, a Sony fizet.

WILL WRIGHT: Nem, ez nincs tervbe véve. És mi sem akarunk állatokat árulni, de egyelőre erre nincs is lehetőség, hiszen a Spore nem használ erre védelmet, nincs DRM. A játék ugye egy képállományban, egy .png file-ban tárol minden adatot, azt meg úgyis meghackelné, aki akarná, szóval ilyesmire egyelőre nem kell várni.

PC GURU: Simek esetleg vannak a játékban, valahol elrejtve?

WILL WRIGHT: Igen, vannak ilyen meglepetéseink, mindenféle játékból vannak itt-ott néhányan. Viszont nem lesz könnyű őket megtalálni, hiszen már induláskor is sok-sok millió lakott bolygó van a játékban, és ugye ehhez még hozzájön minden, amit a többi játékos alkot...

PC GURU: Ha már itt tartunk, miért nincs igazi multiplayer?

WILL WRIGHT: MMO-szerűen sok okból nem akartuk megoldani, mert ha valaki nincs online, akkor két megoldás van – vagy az AI vezeti a seregét, és akkor minket szidna, ha kikapna, vagy pedig eltűnik az a bolygó, ami szintén hülyén veszi ki magát. Külön multiplayert az egyes korokra nem akartunk csinálni, mert mondjuk a lényszakasz nem lett volna olyan jó, mint egy verekedős játék, a civilizációs szakaszt pedig lehetetlen lett volna úgy kiegyensúlyozni és kiollózni, mint egy valós idejű stratégiát. A Sims Online-on dolgozva láttam, hogy a multiplayer mennyi megkötéssel jár a designereknek, és ezeket el akartuk kerülni.

PC GURU: Te egyébként szoktál multiban küzdeni? Csak mert a játékaidból egyelőre hiányzik ez az opció...

WILL WRIGHT: A Battlefield-sorozatot imádom. MMO-kat is játszottam, Everquestet, World of Warcraftot, de ezekben nem tetszik a tápolás, a tekerés, hogy feljebb lépj egy szintet, hogy harmincszor mész végig a barlangon, hogy kapj egy új tárgyat.

PC GURU: És a Second Life? Az nagyon hasonló, mint a Sims Online, és még a játékosok által alakított tartalom is bőven van benne...

WILL WRIGHT: Igen, azt is játszottam. De egyrészt, ott a hatalmas játékosszám mellett elenyészően kicsi azok aránya, akik valóban gyártanak is dolgokat, másrészt pedig – és az elsőnek az oka – félelmetesen körülményes az a szerkesztőprogram.

PC GURU: Egyébként mit gondolsz, miért bukott meg a Sims Online? A Sims is népszerű, meg az MMO-játékok is, első blikkre ez a tuti siker.

WILL WRIGHT: Igen, mi is ezt hittük. A bukás legfőbb oka, hogy előfizetéses volt a rendszer, és a potenciális játékosállományunk 70%-a nem rendelkezett hitelkártyával. Hiába, ez a hátránya, ha a 12-16 év közötti lányok közössége az egyik legnagyobb felvevőréteged...

PC GURU: Egy utolsó kérdés: A 20th Century Fox filmet csinál a Simsből – ez pedig több, mint hülyén hangzik számunkra. Te tudsz valami bővebbet erről?

WILL WRIGHT: [nevet] Igen, tudok, de sajnos nem mondhatok semmit. Mindenesetre meg fog lepődni mindenki az első bemutatónál...

PC GURU: Köszönjük az interjút, és sok kitartást a továbbiakra!

WILL WRIGHT: Én is köszönöm, és üdvözlöm a magyar játékosokat!

Chris Taylor játékát vártuk páran a szerkesztőségben, de a végeredmény legalább olyan felemás lett, mint képünkön a vezető fejlesztő feje...

SPACE SIEGE

fejlesztő > Gas Powered Games kiadó > SEGA web > www.spacesiege.com írta · Bate

Ha megkérdezik, hogy melyek a kedvenc játékaim, akkor rövid gondolkodás után összeállítok egy listát, amiben biztosan helyet kap a Dungeon Siege két része, a Gas Powered Games által fejlesztett szerepjátékduó, amivel rengeteg kellemes órát töltöttem a főiskolai kollégium falai között. Habár a Space Siege érkezését nem övezte felhajtás, én azért titkon vártam a játékot, és az sem vette el a kedvemet, hogy a többiek óva intettek, ez a játék biztos, hogy nem a Dungeon Siege űrbe teleportált folytatása lesz...

A z előszelek pozitívak voltak a Space Siege esetében: megfelelő háttérrel rendelkező és korábban sikereket alkotó csapat, neves fejlesztővezérrel (Chris Taylor), a bejáratott recept továbbvitele és az akció-RPG terén oly kevésszer alkalmazott jövőbeli, science-fiction világ, mint alap. Mindezt az előzetes információk megfejelték még változatos fegyverekkel, robotpartnerrel és az emberségünk elvesztésének dilemmájával. A végleges verzió megérkeztével kiváncsian vetettem magam a lézerektől és robbanásoktól hangos csatazajba, s bár határozottan állíthatom, hogy jól elvoltam a játékkal, az objektív énem bizony csalódottan csóválta a fejét: egyáltalán nem ezt vártuk.

ŰRCSONT

Elve a felütés nem túl eredeti: bolygónkat idegenek veszik ostrom alá, nagy nehezen sikerül egy hajónak elmenekülnie, ám az idegenek csak beveszik magukat az űrbárkára, és a hibernációs álomból ébredve nekünk kell rendet tennünk a csillagok között bolyongó fémladikon. Utunkat idegenek, a kibernetikától megzavarodott félemberek és megvadult gépek fogják keresztezni, nekünk pedig – elcsépelt forgatókönyv szerint –, szinte egymagunkban kell rendet tennünk több tonnányi ellenséges egyed ellenében. Tudom, hogy nem illik hőzöngeni egy újabb világmegváltás kapcsán, hiszen gyakorlatilag ez a tematika összenőtt a műfajjal, de azért nem lenne olyan nagy baj, ha valaki végre szembemenne az árral és tudna mutatni valami újat...

HA NEKIÁLLSZ A JÁTÉKNAK, FELEJTSD EL A DUNGEON SIEGE-T, NE PRÓBÁLD ÖSSZEHASONLÍTANI ŐKET, KÜLÖNBEN CSALÓDNI FOGSZ...

Mindennek fényében szintén elszomorító, hogy jómagam nem nagyon értem tetten a fejlesztők által ecsetelt erkölcsi dilemmát a játékban. Arról van szó ugyanis, hogy ahogy haladunk előre, eljutunk egy olyan pontra, mikor különböző kibernetikus cuccokat aggathatunk magunkra, felturbózva ezzel a saját teljesítményünket, természetesen az idő előrehaladtával egyre durvábban – ezáltal csökken az emberségünk, akár teljesen el is veszthetjük azt. Kár, hogy ez nem nagyon van hatással a játékmenetre, a százalékunk akár nullára is csökkenhet, vizuálisan érzékelhető a dolog, durva robotként fogunk megjelenni a képernyőn, erősek leszünk, de ezen kívül semmi nem változik – se a küldetések, se a hozzáállás, semmi (egyedül néhány képességünk nem lesz használható általa, de ez sem egy egetrengető dolog). Oké, azok akik tiszták maradnak, 100%-on áll a mutatójuk a befejezéskor, részesülnek egy saját, különbejáratú befejezésben, de ez nem egy erős húzás, milliószor láttunk már ilyet. Szóval mikor el kell dönteni, hogy most akkor magunkra fogjuk-e pakolni a sok fémet, nem fogunk habozni, hiszen lényegében nincs alternatíva, semmi nem motivál,

Hiába válunk minden egyes implanttal egyre gépszerűbbé, a robotok azért rendületlenül nekünk esnek.

hogy esetleg megőrizzük az emberi énünket, a szörnyeknek pusztulni kell, márpedig gatlinggal lehet őket a legjobban irtani, az meg csak akkor lesz, ha mechanikus kart aggatunk magunkra...

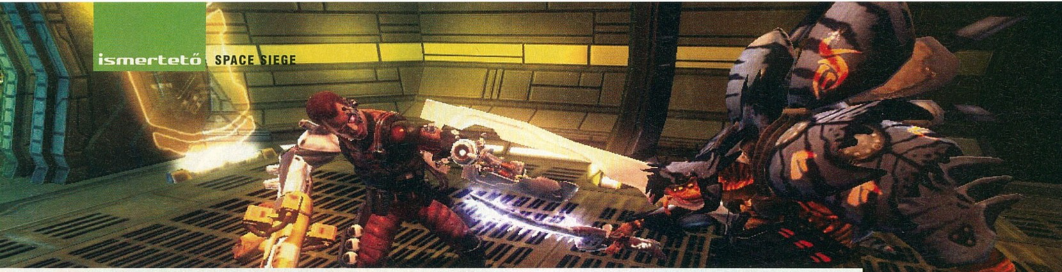
TÁP-TALAJ

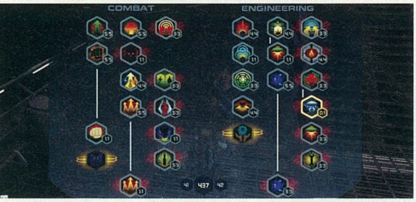
Ahogy azt a hasonló mókákban megszokott, itt is fejlődünk a kalandjaink során, ám ezúttal nem tapasztalati pontokat gyűjtünk, hanem a leölt ellenfelekből és a szétrombolható tereptárgyakból tudunk kinyerni „alkatrészeket". Ezeket szépen gyűjtögetni kell, aztán a pályákon elszórt mentési állomások szomszédságában találhatunk egy munkaasztalt (Workbench), ahol a megszerzett cuccokat pontok formájában fejlesztésre költhetjük: turbózhatjuk a fegyvereket, a páncélunkat, a robottársunkat (erről később) és vehetünk gyógycsomagokat, gránátokat és miegymást. Sajnos maga a fejlesztés nagyon lassú, túl sok az opció, és nagyon kevés a felhasználható pont, csigalassúsággal tudjuk tápolni a karakterünket – az egyetlen szerencsénk, hogy a kihívás ezt nem is nagyon kívánja meg, nálam legalábbis igen ritkán fordult elő, hogy vissza kellett tölteni a játékot.

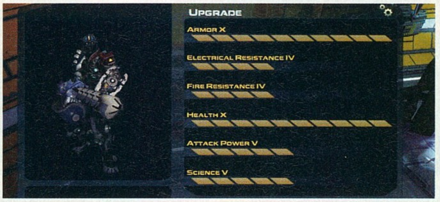
Persze nem csak a technikai rész fejleszthető, harcosunk képességekkel gazdagodhat, pontokat oszthatunk szét egy különböző opciókat tartalmazó fán, és minél többet költünk erre-arra, annál jobbak leszünk és megnyílnak újabb és újabb lehetőségek. A helyzet az, hogy ez is ugyanolyan nyögvenyelős, mint a technika

CHRIS CHRISRŐL ÉS A LEGÚJABB MUNKÁJÁRÓL

A videótesztekhez szükséges felvételek készítése során (tehát, a DVD mellékleten Space Siege-videót találhattok) volt alkalmam bepillantani Chris Taylor munkásságának legújabb darabjába, ami Dungeon Siege-rajongóként engem is roppant mód érdekelt. Én a sci-fi környezettől nem voltam elragadtatva, de valójában nem is ezzel volt igazán bajom. Pár óra játék után azt vettem észre, hogy a Space Siege egy agyonegyszerűsített szerepjáték, ami az akcióelemeknek köszönhetően és a konzoloktól végképp átitatódott játékmenetnek hála teljesen elbutult, s ezzel le is írta magát a szememben. Nem mintha annyira rossz játék lenne, a gond inkább az, hogy nagyon középszerű. Simán el tudtam volna képzelni ezt a játékot konzolon, ahol még végig is játszottam volna, de ha én leülők a PC elé, szeretem, ha ott egy program megdolgoztatja kicsit az agyamat.







FEJLŐDÉSI RENDSZER

Ahogy az a tesztben is említve lett, a játékban adott a fejlődés lehetősége: egyrészt a képességeinket növelhetjük küldetéspontokkal, másrészt alkatrészekből tápolhatjuk magunkat (fegyvert, páncélt, robotot – megadott alkatrészösszegért). Az előbbi a "bonyolultabb", itt ugyanis egy jól megszokott képességfa van, ahol a kiosztott pontok mennyiségétől és helyétől függ, hogy milyen irányba toljuk el a karakterünket. Vannak képességek sima emberek számára és vannak olyanok, amelyek csak akkor lépnek életbe, ha valamilyen kibernetikus eszköz kerül ránk. Az egyes opciók vagy megajándékoznak egy új akcióval vagy növelik az értékeinket támadás illetve védekezés szintjén (némelyik a robot pajtásunkra is hat).

esetében, pontokat a sikeres küldetések után kapunk, általában kettőt és ennek a csekély mennyiségnek köszönhetően csigalassúsággal lépünk előre. Az a helyzet, hogy a sebesség itt sincs egyenes arányban a kínálattal, az ember agyal-agyal, mert nagy a bőség, aztán elszórja a pontokat erre-arra, és bizakodik, hogy az elköltött egységek valóban hasznosak lesznek a küldetések teljesítése közben.

Kasztok persze nincsenek (még női karaktert sem indíthatunk), ám nem az a módi, mint a Dungeon Siege-ben, hogy az fejlődik, amit használunk, egyrészt azért, mert lényegében csak lőni és közelharcolni tudunk, a többi lehetőségünket (gránátok, lőállások építése, pajzsok, drónok és egyebek) a pontok felhasználásával, esetleg a földről felvéve szerezhetjük meg. Ezt követően csak rajtunk múlik, hogy melyikre áldozzuk a megszerzett pontokat – az biztos, hogy okosan kell választanunk, mert nincs lehetőségünk arra, hogy ide is, oda is ész nélkül szórjunk, hogy próbálgassuk az opciókat. A rendszer talán az újbóli végigjátszást szorgalmazná, de kötve hiszem, hogy lesz ember, aki kétszer nekifut ennek a menetnek...

A fegyverrendszer mondhatni csapnivaló, két válfaj van, egyrészt a kézitusához használható fényszabjánk és minden más lőfegyver, ezeket szép lassan adagolja a játék és eköré sem sikerült semmilyen rendszert kiépíteni, minden újabb fegyver sokkal jobb, mint a régi, így nincs nagyon értelme vacakolni az öregebbekkel, hacsak nem vagyunk szentimentálisak és nem nőtt a szívünkhöz egy-egy darab...

A JÖVŐ JELLEGTELEN

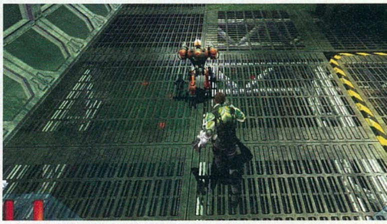
De legalábbis a Gas Powered Games szerint biztosan jellegtelen, hiszen a játékukat is ennek szellemében alkották meg – már ami a külcsínt illeti (az eddig írtak alapján mindenki döntse el, hogy a belbecs milyen). A pályák egy kaptafára készültek, alig van köztük különbség – pedig bejárjuk az űrhajó összes részlegét, a „gépháztól" a hibernáló részen át egészen az orvosi területekig. Mindenhol ugyanaz fogad, sőt, plafont egyenesen lusták voltak rajzolni a pályatervezők, így lesz egy kis gondunk a kameranézettel (kettő áll a rendelkezésünkre, egy közeli és egy távoli), a látótér elég szűk és értelemszerűen a fejünk fölé nem is tudunk tekinteni. Ha pedig már itt tartunk, akkor meg kell jegyezni, hogy a grafika sem éppen kiemelkedő, sőt kifejezetten átlagos (őszintén szólva helyenként kissé ronda), habár ennek megvan az az előnye, hogy a kevésbé agresszív gépeken is futásra bírhatjuk, kellően magas felbontás mellett. A tereptárgyak is kimerülnek tizenöt-húsz különböző elemben és ebben már benne vannak a csupán felrúgható növények és székek, számítógépek is. Ami kicsit fura, hogy az egész űrhajó olajoshordókkal és propánbután palackokkal van tele: az remek, hogy ezek rombolhatóak, ha becélozzuk őket és lövünk, akkor robbannak, tehát még egy kis taktikára is van lehetőség általuk, de könyörgöm, egy kis logika azért nem ártott volna – mi a francot keresnek ugyanis ezek a dolgok a durva űrkorszak közepén egy űrhajóban? Én konkrétan nem értem, még akkor se, ha gázolajjal megy a bárka (ami ugye a legnagyobb hülyeség, ami ebben a számban le lett írva), mert miért is van minden folyosó hordókkal tele...? Szóval a környezet snassz és habár az ellenfelek váltakozására nem lehet panasz, azért az látszik, hogy ott sem vitték túlzásba a munkát a derék szakemberek.

AZ EGYKORON ÚTTÖRŐ TAYLOR MEGALKOTTA AZ UTÓBBI IDŐK LEGKÖZÉPSZERŰBB JÁTÉKÁT, REMÉLJÜK ÁTMENETI ÁLLAPOTRÓL VAN SZÓ...

CSAPAT(?)MUNKA

Tudom, butaság folyamatosan hasonlítgatni, de ez a játék tényleg nem a Dungeon Siege utódja, sokkal inkább egy csonka, kiherélt változata a mesterműnek, s ez főleg akkor szembetűnő, mikor rájövünk, hogy amíg a fantasy elődben csapatot verbuválhattunk és váltogathattunk a karakterek között, itt kiszúrják a szemünket egyetlen robottal, aki felett még a kontrollt sem vehetjük át. Utasításokat lehet neki adni, de aligha hiszem, hogy a támadás és öngyöngyítás

Ez a szín nem azt jelöli, hogy a Greenpeace hívei lennénk. Mégiscsak az ellenfél kihalásáért küzdünk.



Gépi cimboránk nem egy lángelme, lévén csak egy robot, de tüzelni azért elég istenesen tud...

HARVEY - A ROBOT

Úgy a negyedik pálya környékén lesz lehetőségünk két darabból összetákolni a robotunkat, aki az adott pillanattól mindig mellettünk lesz a bajban. Bizonyos helyeken igencsak szükségünk is lesz rá, mert az idegenek hajlamosak tömött sorokban nekünk rontani, s ilyenkor nem árt egy kis segítség. Mechanikus társunkat az F billenytyűkkel tudjuk kommandírozni, hívni, küldeni, támadásra buzdítani és felkérni, hogy gyógyítsa magát. Később lehetőségünk lesz gazdagítani a repertoárt, adhatunk utasítást tetszhalott állapotra (értelme semmi), lesz beépített lángszóró és elektromos kisülés. Ez utóbbiak jól jönnek a nagyobb tömegek ellen. Pajtásunkat fejleszthetjük is, akárcsak magunkat és a pályákon elszórva újabb és újabb fegyvereket találhatunk a számára.

gombokon kívül bármely másikat meg fogjuk nyomni. Már csak azért sem, mert a gép nem teljesen hülye, ha elkezdünk tüzelni, akkor ő is nekiáll aprítani, és ide kívánkozik az a megjegyzés is, hogy nagyon nem kell aggódnunk az ellenfelek miatt, mesterséges intelligenciát még nyomokban sem tartalmaznak, scriptelt utasítások alapján rohannak ránk és csak akkor okoznak fejfájást, ha tényleg nagyobb tömegben igyekeznek elpusztítani minket. A Harvey névre hallgató masina egyébként hozzánk hasonlóan fejleszthető, a szerzett pontokkal tuningolhatjuk a páncélt, a sebzést és új fegyvereket is szerezhetünk neki. A gépezet természetesen halálozásra is képes, ám nem kell aggódnunk, minden pályán találhatunk jó néhány olyan szerkezetmonstrumot, amely egy újragyártja kísérőnket, csupán 25 alkatrészbe kerül az egész művelet.

Találkozni fogunk egy pár NPC-vel is, ám interakcióra ne nagyon számítsunk, a fedélzeten szaladgáló egyéb karakterek még csak nem is sérülnek, így nagy gondunk nem lesz velük, néha kísérgetni kell őket, néha szimplán csak végrehajtani az utasításaikat. Ahogy azt már az elején említettem, a történet nem fog se Hugo-, se Nebula-díjat nyerni: elágazások, meglepetések nem nagyon érnek majd senkit, megyünk előre és hullát gyártunk mindenből ami a szemünk elé kerül – lényegében ez a Space Siege.

NEM LESZEL EGYEDÜL

Természetesen akad egy kevéske multiplayer része is a dolognak, habár az sem tűnt volna fel senkinek, ha ez kimarad a felhozatalból. Ennél az opcionál négyen vághatunk neki a nagy kalandnak, de nem az egyjátékos kampányon kell végigrombolni, hanem a sztoriból is ismerős másik földi hajón kell teljesítenünk, s a feladat a játékhoz mérten abszolút egyszerű (vagy inkább egysíkú), pajtásainkkal végig kell járnunk az űrjármű összes szegletét, kiirtva az ellenfél utolsó kis csótányát is. Ha van az embernek egy szabad délutánja, akkor még ki is lehet próbálni, de már előre szeretnék szólni, hogy nem ez lesz az a multiplayer élmény, amit öreg rókaként hosszú órákon át ecseteltek majd az unokáitoknak – ennél még a Diablo 2 is nagyobb élményt nyújt, kérdezzétek csak Christ, ő is megint azt nyüstöli délutánonként.

KÖZÉPSZERŰ ŰRMURI

Végigtekintve az eddig írtakon nem egy korszakalkotó játék képe bontakozik ki. Nem véletlen, a Dungeon Siege nem az – se nem kiemelkedő, se nem kötelező, ám mégis van egy erénye: minden hibája ellenére játszatja magát. Lehet furán hangzik, de a nem túl változatos játékmenet, a kissé egysíkú látvány és a lassú fejlődés ellenére mégis képes órákat belefeccölni az ember (nekem legalábbis sikerült, pedig újabban nagyon könnyen porosodni hagyok bármit...). Az irányítás pofonegyszerű és kézre áll, még azzal sem kell vacakolnunk, hogy összeszedjük az elhullott cuccokat, egyetlen gombnyomással magunkhoz ránthatjuk őket. Ugyanígy a fejlődési rendszer is hamar kiismerhető és az ember egy fél óra után otthonosan mozog a pályákon: halad előre megállíthatatlanul, hogy az univerzumba szakadt emberiség ismét megmeneküljön. Hangulat ugyan nincs sok, de valami mégis visz előre, talán a kíváncsiság, talán csak az élmény, hiszen tényleg igen ritkán van lehetőségünk az űrben irtani az ellent – nekem például lassan herótom van a sok elftől és pokolbéli fantasy teremtménytől.

Ha budget kategóriában indulna a cucc, akkor sokkal magasabb pontszámot kaphatna, de ez komoly áron vesztegetett játék, komoly múlttal rendelkező fejlesztőktől, így leginkább azt tudom mondani, hogy várjunk, amíg pár ezerre olvad az ára a boltokban és akkor vágjunk bele, unalmas és latyakos téli hétvégékre ugyanis teljesen korrekt kikapcsolódás lehet – persze csak a műfaj szerelmeseinek.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Őszintén szólva Chris Taylor-tól egyáltalán nem ezt vártam. A Space Siege a Dungeon Siege megcsonkított, űrbe lőtt változata, amelyet csupán a sci-fi környezet ad el, a többi elem ugyanis olyan középszerű, mintha a szomszéd Pistike vetette volna egy kockás papírra...

BATE

PRO:
- + Sci-fi

KONTRA:
- Lassú tápolás
- Egysíkú világ
- Egyszerű, mint a szeg

6.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.6 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3 GB
Video: 256 MB és PS 2.0

WWW.PCGURU.HU/804

Felmelegített gumik írta · TriAce

GTR EVOLUTION

fejlesztő > SimBin Development Team AB kiadó > SimBin Studios AB
web > www.gtr-evolution.com

A SimBinről már régóta tudjuk, hogy svédek, hogy egy mod elkészítésével kerültek ki a névtelenségből, és hogy napjainkban kvázi az egyetlen fejlesztő és már kiadó is egyben, aki a szimulátorok kiadása mellett tűzte le zászlaját. Ami új információ, hogy megjött most tőlük a GTR Evolution, avagy más néven az idei Race sorozatuk legújabb felvonása.

Talán még emlékeztek rá, hogy a GTR2-őt – ami 2006-ban jelent meg és vált etalonná a műfajban –, 2007-ben két Race-játék követte. A programok természetesen nagyszerűek voltak, és még el is néztük nekik, hogy a két rész között túl sok drámai újítás nem került fel a korongra, igaz, ebben közrejátszott, hogy az alacsonyabb árkategóriában vehettük meg őket. A legutolsó Race óta eltelt egy tisztes év, a svéd csapat viszont megosztott erőforrásokkal dolgozott a GTR Evo-n, lévén ősszel X360-on is bemutatkoznak a srácok. Ezt jelen játékunk sínylette meg, úgy ahogy.

A 2008-as WTCC bajnokság kapásból nem került bele a programba (nem is értjük), pedig a jogok még érvényesek, felhasználhatták volna a játékaikban. Bár temérdek más kategóriában is próbára tehetjük magunkat, a hivatalos túraautó világbajnokság az, mely a vezérvonalat képviseli, mind kidolgozásában, mind szabályrendszerében. A menet a már jól ismert kétversenyes formula per adott helyszín, és ha nagyon nyerő szériában vagyunk, akkor súlytöbblettel kell versenyeznünk, hogy kiélezettebb maradjon a bajnoki csata. Ettől függetlenül ki kell mondjuk: ez egy Race 07 újrakiadás, többé-kevésbé tisztességesen megfejelt extrákkal, semmi több. Ez azt is jelenti, hogy az előző verzió tulajdonosai egy frissítés, avagy kiegészítő-lemez képében magukhoz szólíthatják a GTR Evolution többleteit. A PGO honlapján lévő Race 07-cikk tehát gyakorlatilag teljes egészében lefedi jelenlegi tesztalanyunk savát-borsát, így csupán az adalék, no meg a sajnos kijáró kritika marad ezen cikk reszortja.

FELMELEGÍTVE

A legfőbb újítás, hogy temérdek GT kategóriás autószériát hoztak be a kínálatba, többek között AUDI R8, Dodge Viper, Koenigsegg CCX, Aston Martin és társai, vagyis főképp olyan gépeket, amelyek az FIA GT sorozatában szerepeltek vagy szerepelnek, noha azt a bajnokságot nem tették bele. Szám szerint huszonhat új autó bővíti így ki a Race 07 kínálatát. Az aszfaltcsíkok száma is nőtt, tizenkilenc egyedi, s ezt a szokásos rövidítésekkel, ellenkező irányba történő haladási lehetőségekkel negyvenre emelték. És sajnos itt véget is ér az újítások sora.

SimBin-játék révén amivel továbbra sincs gond, az a vezetési modell, az autók széleskörű beállítási lehetősége, a realisztikus, a fizika törvényeinek szinte teljes mértékben megfelelő szimuláció, és természetesen annak pazar skálázhatósági lehetősége, hogy akár kezdők is örömüket lelhessék bennük. Vezérlőből kormány az erősen javallott, s jelen esetben az X360 kontrollerjét se merem ajánlani hozzá, mert a kis kar mozgásaira nagyon érzékenyen reagál az autó, kvázi hiányzik be-

A képen látható verda sofőre, a 2007-ben második helyet szerző francia pilóta jelenleg vezeti a 2008-as bajnokságot.

Apró érdekesség, hogy a Dirt demójával a képen látható autót lehetett megnyerni.

Minden versenyen a képen látható szoros küzdelmekre számíthatunk, szóval érdemes felkötni az alsót...

WTCC ÉRDEKESSÉGEK

1.) Egy évadban csak tizenkét futam lehet
2.) Ha tizenhat autónál kevesebb nevez egy futamra, a futamot törlik
3.) Ha a futam féltávja előtt meg kell szakítani a versenyt, és nem lehet újraindítani, nem kapnak pontokat a versenyzők
4.) A fentihez kapcsolódóan, ha a táv 75%-át már teljesítették, a pontok fele jár a helyezésekért
5.) Egy csapatnak, hogy elindulhasson, 260 000 eurót kell kifizetnie az FIA-nak
6.) A hengerek számától függően különböző maximális fordulatszámok engedélyezettek: 4 hengeresnél 8,500 fordulat/perc, 5 hengeresnél 8750, míg hat szelep esetén 9000 fpp.
7.) Egy motornak négy teljes versenyhétvégét kell kibírnia
8.) A súlybüntetés pontonként jár, egy pont egy plusz kilogramm ballasztot jelent
9.) Súlytöbbletből akármennyi győzelem esetén sem adhatnak többet 70 kg-nál
10.) Egy szezon alatt csak egyszer lehet váltót cserélni, például ötfokozatúból hatsebességesre
11.) A WTCC-ben még él az időmérőn lévő 107%-os szabály, tehát aki annyival lassabb a legjobb időnél, nem vehet részt a versenyen

lőle a holtjáték, ami miatt egyenesen alig lehet az úton tartani az autót. Kormánnyal viszont gyakorlatilag életre kel az egész, árad belőle a motorsportok minden szépsége, folyamatos koncentrálás, vezetési stílusunk csiszolgatása, az ellenfeleinkkel vívott csaták, mind mind nagyszerűek, mint mindig.

“Meglehet, csupán egy frissített változat, de a versenyszimulátorok között továbbra is etalon.”

GRAFIKAI TUNING?

Ám hiába a lehető legjobb szimuláció számítógépeken, nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy bizony már lassan 2009-et írunk és ez a játék vizuális megjelenésén nem igazán érezhető, sőt, a pályák gyakorlatilag ugyanolyan minőségben köszöntenek ránk vissza, mint a GTR2-ben, csupán (bár nem elhanyagolható) az autók azok, amelyek részletgazdagabbak, mi több, nyugodtan mondhatjuk, hogy igencsak szépre sikeredtek. A kettőt összeadva, főleg a Grid fényében a látvány sajnos csak egy erős közepest ér, valamint a törésmodell sem lett látványosabb. Az érem másik oldalán viszont üdvözlendő, hogy gépigénye teljességgel baráti, így akár a nagyobb TFT monitorok tulajdonosai is vígan futtathatják kijelzőjük natív felbontásában a játékot. Hangok tekintetében magától értetődően csupán akkor kellene érdemben szólni, ha véletlenül elrontanák, de a mai digitalizálós technológiák fényében az eredeti hangzások, effektek gyakorlatilag standardnak számítanak.

A játék kétféle csomagolásban szerezhető be, online vagy offline verziók személyében. Utóbbiból magától értetődően az internetes rész hiányzik kompletten, ami amúgy az autós játékok többjátékos módozatai között a legjobb. Privát szobák, az összes helyszín és versenykategória, minden egyes paraméter az utolsó anyacsavarig állítható, ez a rész verhetetlen, s az emberi tényező miatt szinte megunhatatlan szintre tolja fel a szavatosságot, mert mindig van egy tökéletesebb kör, egy újabb megnyerhető futam, s semmi se ér fel azzal, hogyha embereket győzünk le, – bár ezzel vélhetően nem sok újat mondtam.

Nem óhajtok pálcát törni a GTR Evolution felett. Bár evolúciónak nyoma sincs benne, és több játékmódot is belerakhattak volna, de amit nyújt az teljesen korrekt. Azért meg külön dicséret jár, hogy a Race 07-tulajdonosok viszonylag olcsón kibővíthetik a már meglévő játékukat. A végértékelésnél a relatíve alacsony pontszám ne tévesszen meg titeket, nem a játék rossz voltát tükrözi, hanem azt, hogy kicsit kevéske ez még egy kiegészítőnek is.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	08
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Ha szimulátorral akarunk versenyezni, meguntuk az árkád ökörködést, akkor erre évek óta egy SimBin-játék a megfelelő választás. Idén sincs ez másképp, kár viszont, hogy tartalmilag nem fejlődött sokat, se külsőben, se belsőben.

TRIACE

PRO:
+ Még mindig a legjobb szimulátor

KONTRA:
- Kiegészítőnek is kevéske

WWW.PCGURU.HU/1269

7.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.4 GHz CPU
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3.7 GB
Video: 256 MB-os VGA

Scavenger Trespasser Adventurer Loner Killer Explorer Robber írta · Tika

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

fejlesztő > GSC Game World kiadó > Deep Silver/GSC Game World
web > www.stalker-game.com/clearsky/index_en.html

Amikor az ukrán GSC elkezdte kitapétázni Csernobil brutális képeivel az Internetet, gyakorlatilag a teljes RTS részlegük a Cossaks-szériával (pedig az se kispályás) együtt eltűnt a Stalker árnyékában. Aztán hat évig nyálcsorogtunk, toporzékoltunk, miközben Oleg Yavorsky (PR manager) nemrég bevallotta, hogy akkoriban a saját engine és a játék párhuzamos fejlesztésébe majdnem belebuktak. A végeredményt a 2 milliós eladás ugyan minősíti, de el is érkeztünk Olegék legnagyobb problémájához, nevezetesen, hogy csak a kelet-európai piacokon tudtak jó eladási mutatókat hozni, a tengerentúlnak ez túl fakó volt, és különösebben a hajdani katasztrófa képei sem csigázták fel az átlagamerikait. Szerencsénkre a rozsdában verhetetlen poszt-apokaliptikus hangulatból nem lett rózsaszín, és a konzolpiacot célzó törekvések sem késleltették tovább jól megérdemelt sugárdózisunkat. Legyen hát tiszta az ég, és irány a Zóna...

A Piknik az árokparton befejező soráinál, amikor a megtört és az önmagától (és sok minden mástól) megcsömörlött sztalker, útja végén belesuttogja a kívánsággömbbe, hogy „Boldogság mindenkinek ingyen...", na ezt a katarzist vártam első ízben – a Shadows of Chernobyl kapcsán – a kijevi gárdától. Az élmény persze elmaradt, vagyis inkább más volt, hisz a közvetítő média – lévén játékról beszélünk – nem is erre lett kitalálva, de eközben a Sztrugackij kisregényeit csak mankónak használó történet, amely a csernobili katasztrófát tolta előtérbe, teljesen új érzeteket is hozott. Egy letűnt szocialista világ radioaktív mementói között eltöltött borongást, olyan nagybetűs vizuális hangulatot, ahol a célkereszt mögött sorjázó ellen csak huszadrangú tényezőnek tűnt a szinte megérinthető környezet előtt.

A ZÓNA SZÜLETÉSE...

Mindannyian ismerjük a katasztrófa pontos dátumát, 1986 április 26., amikor az erőmű négyes számú blokkja felrobbant. A történelem szülte a játékban helyet kapó környezetet: vészjósló erőműrom a betonszarkofágba zárt sérült blokkal, a radioaktív szennyeződéstől vörössé lett erdő, a szellemváros (Pripjaty), illetve az otthagyott és időtlenül rozsdásodó járművek százai – mindez példás precizitással lett átemelve a játékba. Ám a történelemórának itt a vége, hisz a Stalkerben beszélnek egy tíz év múlva bekövetkezett második robbanásról, sőt az első részben egészen 2012-ig vándoroltunk előre az időben. A valóban lezajlott esemény tehát csak egy alapvetés, a Csernobilból átmentett fotórealisztikus elegy, és a Sztrugackij ihlette ötletek, a Zóna – az erőmű és közvetlen környezetében egy cirka harminc kilométeres sugarú kör –, az anomáliák, a sugárzástól eltorzult, genetikailag mutálódott vegetáció lett a játék lényegi táptalaja. Ide kerültek azok az artifactek (letek), amelyekért kezüket-lábukat törik a világ kormányai és tudósai. Olyan, az ismert fizikának ellentmondó jelenségek és tárgyak kovácsolódtak a masszív sugárzás és a rejtélyes viharszerű kitörések nyomán, hogy megjelent egy új embertípus – a sztalker, aki a Geiger-számláló őrült kattogása és a genetikailag elferdült állatok egész csordái között is ki tudta menteni ezeket az értékeket. Időközben a kormány katonasággal vont védőgyűrűt a terület köré, de elkéstek, a zsoldosok, fosztogatók, sztalkerek és tudósok szőtte bonyolult érdekszférák már behálózták a Zónát. Az első részben félholtan ébredő hősünk ebben a világban sütögette a pecsenyéjét, és természetesen a kaland végeztével még számtalan kérdés maradt nyitva. Az egyik ilyen például, hogy miként és miért került Strelok arra a bizonyos hullaszállítóra, és persze azt is tudjuk, hogy hősünknek nem a S.T.A.L.K.E.R.-ben végigjátszott történet volt az első útja a Zóna „szívébe" – de vajon miért ment oda először!? Ezekre a kérdésekre a tökéletes választ egy prequel adhatja meg, egy olyan kvázi folytatás,

Nukleáris katasztrófa helyszíne még sosem volt olyan gyönyörű, mint a Clear Sky-ban...

ITTHON IS ELÉRHETŐ A CLEAR SKY GYŰJTŐI KIADÁSA

Bizony, bizony, az extra kiadások korát éljük, legyen szó szinte bármiről. Hatványozottan igaz ez a DVD-kre és a játékokra, s természetesen a S.T.A.L.K.E.R. sem akar kimaradni a sorból. A Clear Sky nem csak, hogy teljesen magyarítva érkezik a hazai piacra, de itthon is bárki számára elérhető lesz a limitált CE (gyűjtői kiadás), amely a következő nyalánkságokat tartalmazza a fanatikus rajongók számára:

1.) Egyedi katonai táska
2.) A S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky játék DVD-je
3.) A játék leporelló-szerű doboza
4.) A játék kézikönyve
5.) Művészi koncepciórajzokat tartalmazó könyvecske
6.) Textil felvarró a stalkerek jelével
7.) Matricák a S.T.A.L.K.E.R.-világ frakcióinak szimbólumaival
8.) A Zóna térképe

amely az előzményeket taglalja. Esetünkben a játék Clear Sky címre keresztelt "folytatása"...

AZ ÚJ SEPRŰ PÉNZÉRT SEPER...

A Clear Sky új fejezetet nyit a Zóna történetében, és egyúttal új hőst teremt, egy zsoldost, akinek különleges képessége a túlélésre már predesztinálja a sorsát. A Zóna ezidőtájt instabil, hatalmas kitörés söpör végig a felszínén, a régi, biztonságos területek közül sok radioaktívvá válik, miközben más, még felfedezetlen vidékek megnyílnak. Az anomáliák elszaporodnak, ugyanakkor a leletek száma megcsappan, mindenki a túlélésért küzd, és a frakciók között megbomlik a törékeny egyensúly. Az eddig a Mocsárban rejtőzködő tudóscsoport – a Clear Sky – felállított egy elméletet, miszerint a Zóna központjába behatoló anyag – az emberek, a védőruhák és a fegyverek alkotta halmaz – váltja ki a mindent elsöprő emissziós hullámokat. Ezek egyikét sikerül a főhősnek túlélni a bevezetésben. Ám van az egyenletnek egy durvább tényezője is, miszerint a Zóna szívét elérő legközelebbi behatolás olyan reakciót indít el, amely elpusztít mindent. A feladatunk tehát egyértelmű, megakadályozni, hogy bárki is az erőmű közelébe menjen, márpedig a sztalkerek egy csoportja épp arrafelé tör utat magának. Régi barátunk, Strelok is köztük van, a játék közepén pedig az is kiderül, hogy egy orosz katonai dekódert is megszerzett az egyik sztalker – aki a Shadows of Chernobylban nem a Wish Granterhez ment, az bizonyára tudja, miért olyan fontos ez.

> **"A CLEAR SKY ÚJ SZÍNT VISZ A S.T.A.L.K.E.R. ÉLMÉNYBE, GYAKORLATILAG KÖTELEZŐ DARAB MINDENKINEK..."**

KLÁNOK HÁBORÚJA

A Stalker mindig is többről szólt, mint a ravaszhúzogatás, például Sztrugackij könyvének legszebb momentumait idézi az első küldetés, amikor csavarokat hajigálva próbálsz tiszta ösvény találni az anomáliák között, de hasonlóan egyedi élmény az újonnan bevezetett, detektorral történő artifact-vadászat (pénzbeli értékükön túl, speciális szerkóval kombinálva bónuszokat adnak). Az A-life, amely a frakciókat, mutánsokat és állatokat mozgatja, sokszor puszta szemlélőjévé tesz az eseményeknek, láthatjuk, hogy a halál tőlünk függetlenül is arat, és az őrjáratok, csordák útja pedig gyakran keresztezi egymást. Ami új, hogy ebben az epizódban minden frakció terjeszkedni próbál, legyen szó a Duty-ről, a Freedomról vagy akár a renegátokról, sztalkerekről és banditákról, mindegyiket meghatározott ideológia vagy cél motiválja. A jó hír, hogy bármelyikhez csatlakozhatunk, sőt, még jobb, hogy a főküldetés szála mellett megszaporodtak a részfeladatok. Ugyanis, ha egyszer (vagy akár többször, mert

STALKER EREDETIBEN

Arkagyij és Borisz Sztrugackij a két témában írt kisregénye közül érdekes módon a Stalker áll a játék világától legmesszebb, gyakorlatilag három embertípus – az Író, a Professzor, és a Sztalker – hozzáállását fejtegeti egy olyan elvont fogalomhoz kapcsolódóan, mint a Zóna kívánságmegvalósító ereje. Ezt egyébként Tarkovszkij meg is filmesítette 1979-ben. A Piknik az árokparton címre hallgató alkotás viszont már határozott keresztmetszetet ad a Zónáról, és a köré csoportosuló guberálók, tolvajok, orgazdák és hivatalnokok alkotta hálóról. Sztrugackijék Zónája egyébként egy feltételezett látogatás-sorozatra (összesen 6 leszállóhellyel, tehát 6 Zónával) épül a világűrből, és a könyv Pilman professzora úgy véli, hogy egy fejlettebb civilizáció piknik utáni szemetét kutatja és fedezi fel csodaként az ember. A kívánsággömb, a kordon, a Zóna pusztító anomáliái, és természetesen a sztalkerek is mind megjelennek a műben. A Stalker című kötet magyarul az Európa kiadó gondozásában jelent meg.

A játék önálló életet él, részesei lehetünk konfliktusoknak, belecsöppenhetünk a nagy balhékba.

FRAKCIÓK

CLEAR SKY
A Mocsárban megtelepült tudóscsoport célja a kutatás és megfigyelés. Katonai erőforrásaik korlátozottak, taktikájukat a túlélés motiválja.

RENAGADE
Az egyetlen, már kezdetektől fogva ellenséges frakció (ergo nem választhatók). A Mocsár nagyobb hányadát tartják ellenőrzésük alatt.

STALKER
Főhadiszállásuk a Kordon, de az egyik legimpulzívabban jelen lévő frakció. Megszállottan hajszolják a leleteket, és a Zóna középpontja felé terjeszkednek.

BANDIT
A Garbage területén vertek tanyát. A területükre lépve javainkat rögtön lenyúlják, tehát vagy muszáj lőni, vagy fosztogató karriert célozva egy szál pisztollyal, pénz nélkül érkezzünk.

DUTY
Az Agropromba vackoltak be, ideológiájuk szerint meg kell tisztítani a Zónát a mutánsoktól. Szervezett, jól felfegyverzett frakció, és esküdt ellensége a Freedomnak.

FREEDOM
Hitvallásuk, hogy az emberiség javára fordíthatók az anomáliák, és nem nézik jó szemmel a Duty keresztes hadjáratát. Ha csatlakozni szeretnél, irány a Dark Valley.

újra lehet gondolni a választást, kivéve az ellenség státuszú frakciókat) elkötelezed magad, a közeli társaid frekvenciáján beérkező segélykérések, vagy a stratégiai pontok lerohanásához/megerősítéséhez elrendelt mozgósítások hírei megjelennek a PDA-n, mint másodlagos feladatok. A legtöbb ilyen az A-lifenak köszönhetően real-time zajlik, ami azt jelenti, hogy a kevésbé életszagú rpg-kel szemben, itt nem csatangolhatsz több napig, hogy aztán megmentőként beess egy kéthete felvett questre, vagy odasietsz rögtön, vagy nélküled zajlik le csetepaté. A PDA pedig, ahol mindezek rögzítésre kerülnek, szintén átalakult, fel fog tűnni, hogy végre fullképernyős lett – térképnél ez jól jön, illetve a frakciónk és ellenlábasaink célját, ember és utánpótlás helyzetét is pontosan megmutatja, továbbá a többi csoportosulással fennálló kapcsolatunk státusza is helyet kapott a képernyőn.

AZ X-RAY MÉG MINDIG SUGÁRZIK...

Ha netán valaki az előzmények, pontosabban az egy év múlva bekövetkező események (jelenleg 2011-ben járunk) ismerete nélkül vág bele a kalandba, semmiről nem marad le. Legfeljebb most ismeri meg azokat a helyszíneket – kisebb átalakításon esett át mindegyik –, amelyeket a sztalkerhívők már egyszer bejártak. A régi helyszínek, mint a Roncstemető, Jantar, a Kordon, de említhetném az Agropromot, amely alatt még mindig ott van Strelok búvóhelye, tele vannak ismerős szereplőkkel, szituációkkal, az újak pedig, Limanszk, a Mocsár, a viszonylag kicsi kórházas pálya, illetve a Red Forrest remekül illeszkednek a történetbe. A szabad átjárás természetesen megmaradt, kötetlenül vándorolhatsz egyik helyről a másikra a játék legvégéig...

A felturbózott grafikai motor ugyan már támogatja a DX10-et, de nem ez a mágia bilincsel majd a monitor elé, látni a Zóna kitöréseit, a

A S.T.A.L.K.E.R. még mindig az a játék, aminek a dobozán szerepelhetne: nagybetűs hangulat.

bíborszínbe burkolódzó eget, amint a radioaktív anyag átörvénylik a tájon (mondjuk ezt látni, egyenlő a load game funkcióval), aztán éjszaka a közelgő vihar villámai, ahogy bevilágítják a tájat, no ott csöppen le a nyál a révülettől. És persze rozsdamarta, Fallout-vízióban, posztkommunista hangulatban még mindig verhetetlen a GSC, ahogy az anomáliák körül vibráló levegő effektjében, a dinamikus időjárásban és a napszakok dühítő váltakozásában is. Utóbbit, mármint a napszakváltozást dícsérjük, ám az alvás funkció hiányában kötelező tízórás bolyongást inkább kihagytuk volna. Ami a zenét, hangot illeti, csak azt mondhatom, hogy tökéletes. A toborzóbeszédeket pumpáló hangszórók a Duty-nál, vagy a banditák táborából szivárgó orosz muzsika, a riadóra kiáltó szirénák éppúgy hozzátesznek a hangulathoz, mint a posztkommunista világ oszladozó relikviái...

AKI SZTALKER AKAR LENNI, POKOLRA KELL ANNAK MENNI...

Azt, hogy nincs alvás, fogadjuk el, gyanítom az evés funkció is csak HP-abrak, mert még éhen soha nem haltam. Az állóképesség mutatóját sikerült rápakolniuk az inventory-ra, tehát ha sztalkerünk nemesül megfutamodna, a maradék szuflát csak félképernyőnyi eszköztáron át skubizhatod. A felszedhető cuccok korlátozásához nem nyúltak, 50kg-ig pakolászhatunk a hátizsákba. Vérzünk, mondom ezt mint tényt, tehát kötöznöd kell magad, aztán a sugárbetegség sem magától gyógyul, rosszabb esetben vodka, jobb esetben szérum kúrálja. Védőruha is kell, vannak pszi-képességű mutánsok, vagy tűzgyújtók, és artifactet sem gyűjthetsz pongyolában. Aztán, ha mindent összeszedtél, a készítők pimaszul összehoznak néhány banditával, akik otthagynak egy szál pisztollyal vérbe fagyva...

Egyébként szerintem a játékmenet sokkal nehezebb lett, több a láthatatlan anomália, és hiába jutsz viszonylag gyorsan jó kis NATO fegyverekhez, itt már találattűrőbbek az ellenfelek. Új és gonosz dolog, hogy már gránátoznak az NPC-k is, és jelentem szívesen és gyakran szórják az áldást. Ami mindenképp könnyítésnek számít, hogy azon frakcióknál, ahol semleges vagy annál jobb a viszonyunk, ott a kiemelt karakterek szinte minden egyes bázison elérhetők. Az úgynevezett fast travel (gyors helyváltoztatás, lényegében teleportáció), ami szintén a Clear Sky hozadéka, az eddig felfedezett területeken kisebb-nagyobb rubelösszegért lehetővé teszi, hogy vezetőt fogadjunk, és akár pályán belül, vagy kilométernyi távolságokat áthidalva csomóponttól csomópontig utazzunk. A műszerész karakterek a javításon kívül a fegyvereken ejthetnek rendszerbe foglalt modifikációkat, hálás dolog tud lenni például a megnövelt tár, vagy egy populárisabb űrméretű lőszer támogatása. Az aktuális parancsnokoktól pedig mellékfeladatokat gyűjthetünk, és nem utolsó sorban az értékeinkre végre megfelelő számú kereskedő pályázik (a SoC-ban ezekből alig volt).

CLEAR SKY VAGY SHADOW OF CHERNOBYL

Az új rész érzésem szerint jobb, de nem több az eredetinél, ellenben mindenképpen más. A SoC után az A-life-on alig kellett finomítani, a sérülésmodellen ejtett finomhangolás, a háborúzó klánok közt megszaporodó akciók, pedig végleg a shooter kategória felé tolták a mérleg nyelvét. Viszont ugyanott tartunk, mint a SoC megjelenésekor, azaz bug hátán bug. A visszatöltött játékállások sokszor lefagynak, vagy nem tartják meg az eredeti időjárást, és úgy kétóránként kötelezően jön egy-egy hatalmas crashbug. Szerencsétlen módon a lokalizált tapasz még nem jelent meg e cikk írásakor, az orosz verzióban ezek már javítva lettek, tehát itt is várható a felmentő sereg, reméljük, hogy szorgoskodik a magyarító brigád...

PC GURU

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	07

A szabadon átjárható pályák, a nem kötelező jellegű klán-kakaskodás, és a mellékzöngék száma miatt ezerféleképpen kijátszható az alkotás. A játék közepétől beinduló sztori pedig úgy repít végig az új helyszíneken, mint egy rakéta. Beszerzése erősen javasolt...

TIKA

PRO:
- \+ Utolérhetetlen vizuális hangulat
- \+ Fejleszthető fegyverek és védőruhák

KONTRA:
- Rengeteg bug
- Alvás funkció hiánya
- A shooter rész már profi, de több szerepjáték-elemet sem vetnénk meg

8.8

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2 GHz
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 10 GB
Video: Ati R9600/GEF5700

WWW.PCGURU.HU/824

Ha nem is így fog kinézni a játékban egy stadion, azért a kép nem áll olyan messze a digitális valóságtól.

Eljött a megváltás... írta · Darths

FIFA 09

fejlesztő > EA Canada kiadó > Electronic Arts web > www.fifa09.com

John Ricitello nevét lassan tényleg keretbe foglalhatjuk, ugyanis hiába a kezdeti negatív szóbeszéd, az EA atyaúristene tényleg szeretné gatyába rázni a kiadó/fejlesztő hírnevét – nem csupán a minél nagyobb profitra utazik. Azt kell mondanunk, eddig töretlenül sikerült megvalósítani a kitűzött célokat, s végre a PC-s FIFA hírneve is méltó lett régi dicsőségéhez...

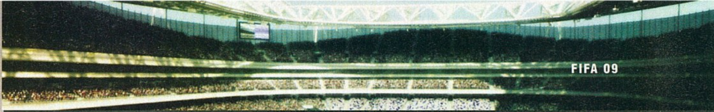
A bevezetőben leírt mondatok nagy szavak egy olyan ember szájából, aki évek óta a Pro Evo szériára csorgatja a nyálát, hiszen a japán kódfoci majdnem minden téren fölé nőtt konkurenciájának, játékmenet és külcsín tekintetében mindenképpen (persze ezt most konzolos kikacsintások nélkül állítjuk)... Mikor megkaptam a tesztverziót, ördögi vigyorral utaztam vele haza, a buszon már fentem a disznóölő macsétámat, hogy majd ízekre szedem az EA Sports-ot, amiért ismét egy meglehetősen szerény újításokat tartalmazó alkotással rukkolnak elő FIFA becenév alatt. És nem! Ezzel a játékkal bizony rengeteget törődtek: meghallgatták, felfogták és meglépték azokat a változtatásokat, amikért a rajongók leginkább panaszkodtak – köztük jómagam is. Újra azt a fanatikus vigyort sikerült az arcomra csalni, mint amit úgy 2004-ig folyamatosan viseltem, majdnem az összes FIFA telepítése közben. Először nem is hittem a szememnek, gyorsan megmutattam a produktumot a PES-rajongó baráti körömnek, és megnyugodtam, mikor mindenki elkezdte bökdösni a másikat: „Te, ez tényleg király!". De elég a felvezetésből, lássuk, mitől kopik a gyep!

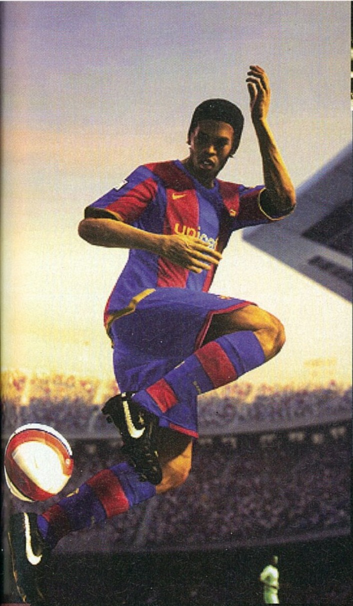
ÁLOM ARCÚ CSAPAT

Látjátok a képeket? Ezek biza játékból lopott pillanatok, nem renderképek: így néz ki a játék! És, hogy mi a titka? Dobd ki azokat az elemeket, amik már nagyon rondák és cseréld ki őket a gyönyörű next-gen konzolokon használt elemekre, és voilá; a lábaid előtt hevernek a rajongók a grafika láttán. Ráadásul azoknak sem kell búsulni, akiknek szerény vas zakatol az asztal alatt, mert a játékosmodelleken kívül minden új fícsör ki/lekapcsolható. Lecserélték tehát a gyepet szép 3D-s növényzetre, a „most-másztam-ki-a-kukából" fejű karaktermodelleket szanálták és jöttek a csilli-villi next-gen fazonok, hozzájuk társultak a szebb megvilágítás, és gyakorlatilag ennyi is. Ám ez éppen elegendő ahhoz, hogy az összkép pazar legyen, bár madártávlatból nem igazán látszik semmi különös, ám mikor közelre vált a kamera egy animációnál vagy visszajátszásnál, a grafikamániások is gyönyörködhetnek egy egészségeset.

Ha már külcsín, akkor szót érdemel a szépen átdolgozott menürendszer is, amelyben új funkcióként bevezetésre került az úgynevezett widget-rendszer. Amellett, hogy jól átláthatóak a menüpontok, testre szabhatjuk a kezelőfelületet a különböző információs panelek rendezgetésével. Ezekben a dobozkákban az offline és online karrierünkről jeleníthetünk meg számunkra fontos információkat (például statisztikák, mikor lesz a következő online meccs), de az új Adidas Live Season frissítéseit is szem előtt tarthatjuk.

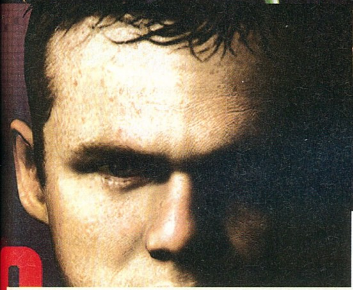
Érdekes érzés, mikor a Be a Pro mód új hátsó kamerás nézetével kapura törsz saját magaddal...





FORRADALOM AZ IRÁNYÍTÁSBAN

A rész egyik nagy újítása, hogy kibővítették az irányítást is, és most már egérrel is vezérelhetjük a játékot. Kétféle lehetőségünk van: az egyiknél csak az egér kerül a középpontba – ilyenkor ezzel irányítjuk a labdás játékost, a bal gombbal passzolunk/védekezünk, a jobb gombbal lövünk kapura/csúszunk be, míg az egérgörgőt benyomva tartva cselezhetünk (ha jól megrángatjuk hozzá az egeret), illetve a görgőt felfelé vagy lefelé görgetve válthatunk embert. Egyedül a sprint funkció került a billentyűzet szóköz gombjára. Egy másik lehetőségnél pedig a billentyűzet WASD gombjaival irányíthatjuk a labdás játékost, de minden más marad az egéren, a fent leírt módon. Nem mondom, hogy ez áttörés lenne a futball-játékok irányításában (főleg, hogy egy nagyon régi FIFA-ban vagy World Cup-ban már volt hasonló kezdeményezés), de mindenképpen egy jó és újszerű ötlet, ami biztosan sokaknak be fog jönni, és abban is biztos vagyok, hogy sokaknak viszont nem. Én mindenesetre maradok a jól bevált gamepades irányításnál, mert szerintem minden focis játék azon a legjobb.



A játékosok kidolgozottak, szépek és még focizni is tudnak. Kell ennél több...?

INTERAKTÍV TELJESÍTMÉNY

Az előbb említett Adidas Live Season egy remek ötlet, mellyel végre a FIFA-ban is bevezetik a játékosok formaingadozását, ami már a PES-ben a kezdetektől szerepel, ám az EA megfejelte az egészet azzal, hogy ez a valós élet futballja szerint változik: gyakorlatilag hétről-hétre. Egyedülálló kezdeményezés, annyi szent, viszont nem minden fenékig tejfel. Ez a szolgáltatás „csak" az angol, francia, spanyol, olasz, német és mexikói liga élvonalára vonatkozik – ezek közül is csak az egyikre ingyen. Igen ám, valamiből meg kell fizetni azt a sok játékosmegfigyelőt, akik követik a futballisták teljesítményét és betáplálják az adatbázisba, úgyhogy aki az egy szabadon választott liga mellé szeretne még párat a listából, annak bizony csengetnie kell. Arról sajnos nem tudok írni, hogy mennyit, illetve, hogy ez a formaingadozás mennyire érződik magán a játékmeneten, mert a tesztverzióban még nem volt aktív semmiféle online szolgáltatás, de ha a PES-ből indulok ki, szépen feldobhatja a játék szavatosságát. Persze, akik ettől idegenkednek vagy nincs internetük, nyugodtan kikapcsolhatják a funkciót.

Örömteli, hogy a Be a Pro mód online részlege (is) fejlődött, hiszen az ígéretek szerint 10 vs. 10 meccseket is játszhatunk, azaz a kapusokon kívül mindenkit irányít valaki az éter másik oldalán. Sajnos ezt sem tudtam letesztelni, pedig kíváncsi lettem volna, vajon hány perc után fullad káoszba a mérkőzés a sok rohangáló vérpistivel, arra meg főként, hogy ennyi emberrel egyszerre mekkora mértékeket öltene minden online játékos esküdt ellensége, a lag. Jó lenne, ha ez a zérushoz közelítene, de erre én nem látok túl sok esélyt.

> **“Darths előre örült, hogy szédszedheti kedvence (PES) riválisát, de aztán fordult a kocka...”**

A SABLONFOCI MÁR A MÚLTÉ?

Az utóbbi években a gépies, sablonos játékmenet miatt pártoltam el a játéktól, és a távolságot a sok scriptelt megoldás is tovább mélyí-

ILYEN VOLT, ILYEN LETT...

RONALDINHON JÓL LÁTSZIK, HOGY MI A KÜLÖNBSÉG A TAVALYI ÉS AZ IDEI NEXTGEN GRAFIKA KÖZÖTT.

...A FIFA SOKAT JAVULT GRAFIKÁBAN, EGYRE ÉLETHŰBBEK A JÁTÉKOSOK.

Dzsudzsák Balázs nem csak a magyar dobozokról köszön vissza, hanem a játékban is egyedi arcot kapott...

tette. Ha nem is lett tökéletes a végeredmény, azért idén sokat javult a helyzet ezen a téren is, köszönhetően az új ütközési- és védekezési-rendszernek. A játékosoknak végre tömegük és testi erejük van, amiket bizony remekül kihasználhatunk a test-test elleni küzdelmeknél. Egy Gattuso-szerű romboló játékos nehezebben kibillenthető, mint egy nyüzüge nyakigláb karakter, mint például Crouch – ha meg két ilyen összetalálkozik, abból több mint valószínű, hogy az utóbbi a földön találja magát egy jól ütemezett csel hiányában. Különösen vonatkozik ez a 16-oson belülre, ahol az átlagosnál is könnyebben és látványosabban borulnak fel a támadók egy esetleges medvepuszit követően. A pályán manőverező futballisták már nem futnak át egymás testén, sőt, könnyen megzavarhatják egymást, vagy éppen a kapust, mondjuk egy szögletnél.

Már nem ragad a labda sem a lábakhoz, szerelni is nagyon egyszerű, így a lasztit is sokkal nehezebb megtartani, mint mondjuk tavaly. Hamar elgurul a bogyó, ha nekiállunk lökdösődni, ahelyett, hogy szépen kipaszszolgatnánk az ellent, vagy igyekeznénk egy megfelelő cselt behozni (van belőlük bőven, hivatalos információk szerint harminckét trükk pihen a repertoárban). Az időjárás változására is érzékenyebb lett a játékmenet, könnyebben megül a labda a vizes talajon, jobban fáradnak a játékosok, a kapusok többet bakiznak (kicsúszik a labda itt-ott), passzolni is nehezebb valamivel.

Látványosan jobban és élettel telibben játszik a gép is, többet cselez, merészebb lépésekre szánja el magát (persze ez elsősorban World Class, esetleg Professional nehézségre értendő), de a saját csapatunk „labda nélküli játékosai" is okosabban alkalmazkodnak az adott szituációhoz. A kapussal is foglalkoztak a kanadai srácok, nem kapják már el olyan könnyen a lasztit, és vetődés után gyorsabban kelnek fel és vetik magukat újra a labda elé az előző részhez képest. Érkezett egy új, apró, de jópofa extra is, a „dobócsel" (lövőcsel után szabadon), ezt a kapuskidobásoknál, illetve a bedobásoknál alkalmazhatjuk, amolyan beetetés élő ember ellen játszva: mikor dobnánk ki/be a lasztit, megnyomjuk megint a dobás gombját és megszakítja a játékos a műveletet. Nem nagy szám, de mindenképpen ötletes funkció, ahogyan a gyors szabadrúgások és bedobások, illetve a kezezés gyakoribbá tétele. Egyetlen dolgot sajnálok, de azt nagyon, mégpedig az interaktív gólöröm mellőzését, ami például az UEFA Euro 2008 után a konzolos FIFA 09-ben is benne lesz, de PC-ről megint kimarad, pedig nagyon jó móka, elhihetitek...

“Nem reméltük, de a FIFA 09 képes volt a megújulásra. Új korszak kezdődhet általa...”

UNALOM? NEM ISMEREM!

Játékmódok tekintetében sem kell szégyenkeznie a 09-es epizódnak, hiszen az általános módok mellett megint van különböző feladatok teljesítését előíró opció, amiket elvégezve pontokat gyűjthetünk, melyeket aztán a kioldható extrákra költhetünk. Ezekből akadnak bőven (labdák, harmadik mezek, Classic/World Stars csapat, stadionok stb.), melyek ráadásul elég drágák, így muszáj lesz végigjátszani és megnyerni a ligákat a vaskos pontokért, vagy például World Class fokozaton öt különböző játékossal is gólt szerezni a gép ellen. A Tournament opció a különböző hivatalos ligák vagy kupák végigjátszására szolgál – kár, hogy Eb vagy vb nincs benne –, de csinálhatunk random bajnokságot is, saját szabályokkal. A menedzsermód is megtalálható, ám ez nem sokat fejlődött tavalyhoz képest: új opcióval bővült a barátságos mérkőzések leszervezése, illetve saját felállásokat is összeállíthatunk külön mozgásirányokkal – bár ez szerintem még mindig édeskevés taktikai lehetőséget biztosít, nem úgy, mint a konku-

FIFA 2004 (2003)
Unalmas, a bugok élvezhetetlenné tették a játékot. Mondjuk csak a Hajdú B. – Faragó kommentátor páros mentette meg a FIFA 08-at a legrosszabb besorolástól...

FIFA 06 (2005)
Szeretlek is, meg nem is. Volt jobb rész, volt rosszabb is, de valahogy a 2006-os epizódban már nem volt meg, amire egy hardcore rajongó vágyott...

FIFA 2003 (2002)
Legélvezetesebb FIFA epizód, jól eltalált játékélmény, a rajongók imádták, többjátékos mód is volt a karrierben – egyszóval ez volt az igazi...

LEGROSSZABB ← → LEGJOBB

EGY KIS FIFA TÖRTÉNELEM

A világszervezet létrehozásának gondolata a huszadik században fogant meg, amikor egyre inkább tért hódított a labdarúgás, és sokasodtak a nemzetek közötti mérkőzések. Aztán 1904. május 21-én a terveket tettek követték: Párizsban megalapították a Fédération Internationale de Football Associationt, magyarul a Nemzetközi Labdarúgó-szövetséget. Az első, a FIFA égisze alatt futó tornára két évvel később került sor, de az átütő erejű siker még váratott magára. A londoni olimpián megrendezett labdarúgó-torna lényegesen jobban sikerült. Nem sokkal később felkerültek a tagállamok közé nem európai országok is, mint például a Dél-afrikai Köztársaság, Argentína vagy az Amerikai Egyesült Államok. Az első világháború ugyan a labdarúgóéletet is tönkretette, de aztán sikerült felülemelkedni a világégés okozta pusztításon. 1930-ban megrendezték az első világbajnokságot, amelyet azóta még 17 követett – nagy sikerrel. A labdarúgás napjainkban egyértelműen a legnépszerűbb sportág, sőt, több annál: hatalmas üzlet. És ebben oroszlánrészt vállalt a FIFA, amely immár nem kevesebb mint 208 tagállamot számlál, ráadásul az EA futballjátéka is ezt a nevet viseli még legalább a 2010/11-es szezonig – a megállapodás szerint.

A menü sem maradt érintetlenül, drag 'n drop móddszerrel rendezgethetjük az új paneleket.

Ebből mi lesz? Az új ütközésmodellnek köszönhetően, valószíűleg egy látványos taknyolás...

renciánál, ahol azért igen hosszú percekig is eltarthat, amíg végigmegyünk az opciókon.

Az online lehetőségek között idén is megtalálható az interaktív ligák módozat, gyakorlatilag változatlanul, viszont nem minden marad érintetlen, hiszen a Be a Pro mód jelentősen átalakult. Tulajdonképpen maga az újítás anynyira nem jelentős, de az élvezeti faktort annál inkább feltornázza. Ez a next-gen verzióból átvett hátsókamerás nézet, mely miatt még nekem is megtetszett a számomra eddig teljesen érdektelen megoldás. Mikor az ellenfél 16-osához érünk az általunk irányított egy szem focistával, a kamera a hátunkra közelít, és elkezd remegni a kép, fokozva az izgalmakat. Nekem ez eszméletlenül megtetszett, úgyhogy a rendelkezésre álló négy szezont biztos lehúzom a saját karakterrel.

KÖRÍTÉS

Ha jól figyeltem, a csapatok tekintetében a helyzet változatlan, talán egy-két új kisebb ligát sikerült megszerezni, ám a holland válogatott ezúttal is teljesen kamu nevekkel szerepel, de hála a jófajta editornak, könnyedén kicserélhetjük a fake játékosokat a klubokban szereplő eredeti focistákra. Stadionokból is épültek újak a pixelgyárban, gyakorlatilag majdnem minden fontosabb létesítmény megtalálható a programban – habár a Bernabeu továbbra is hiánycikk. Annyi baj legyen, örömmel írhatom, hogy a zenei repertoár a szokásoshoz híven kitűnően muzsikál és a magyar kommentátor páros is tovább bővült, jó néhány névvel és különböző stadionokhoz, illetve játékosokhoz köthető érdekességek mesélésével. Külön boldogság, hogy a tétlen les megítélésével, meg úgy általában a bíró urak ténykedésével sem volt problémám, egy-két bakit leszámítva, csak a mozgásuk ne lenne még mindig ugyanolyan béna, mint az eddigi években. Sebaj, ami késik, nem múlik. Egy év távlatából ezek most kellően kielégítő mennyiségű és minőségű újítások voltak, még a magyar válogatott keretét is teljesen naprakészre csinálták meg az összes többivel egyetemben, úgyhogy engem abszolút megpuhított az idei FIFA, és nem dobtam ki két óra játék után. Így kell ezt csinálni EA Sports, ha minden évben ennyit törődnek majd ezután is a FIFA-kkal, akkor minden futballkedvelő játékos maradéktalanul boldog lehet!

pc guru

GRAFIKA	09
ZENE	10
JÁTÉKÉLMÉNY	09

Örömkönnyek és elégedettség. Mióta vártam erre, hogy újra élvezni tudjam a PC-s FIFA szériát, miután annyi éven át számomra értékelhetetlen produkcióval rukkoltak elő. De most megtört a jég, összeszedték magukat a kanadai srácok és rengeteget foglalkoztak az idei résszel...

DARTHS

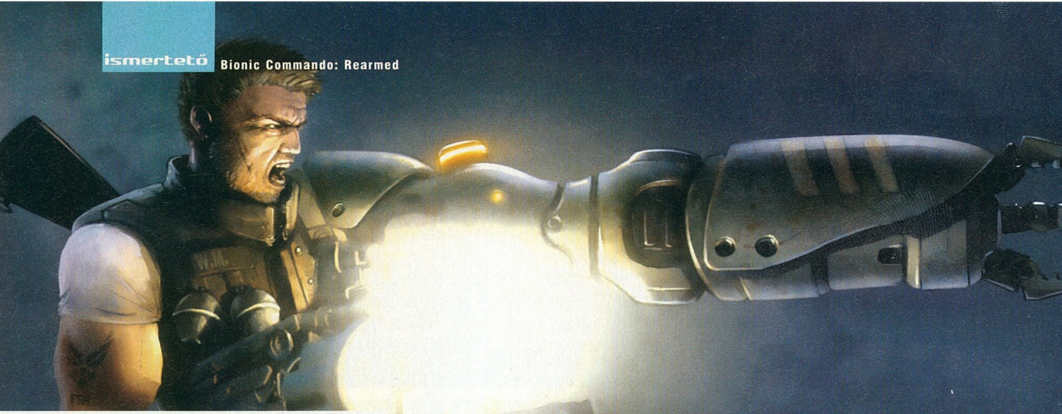
PRO:
- + szebb grafika
- + új ütközési és védekezési modell
- + sokat fejlődött tavalyhoz képest

KONTRA:
- - a játékmenetnek még mindig van hova fejlődnie
- - fizetős a Live Season mód

9.3

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1 GHz
Memória: 32 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2 GB
Video: GeF6600 v. Ati X700

www.pcguru.hu/1324



Super Joe nyomában **írta · miguel**

BIONIC COMMANDO: REARMED

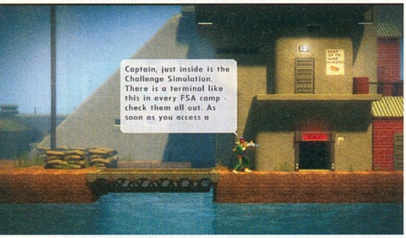
fejlesztő > GRIN kiadó > Capcom web > www.bioniccommando.com

Húsz évvel ezelőtt született egy játék, ami mára legendává nemesült. Lassan elkészül a második rész, és mégis ismét az eredetitől hangos a játékvilág: a Bionic Commando újrarajzolt és kicsit újragondolt visszatapsolása eleinte talán egyszerű reklámfogásnak indult, most azonban már az sem kizárt, hogy a nagy öreg lenyomja a még meg sem jelent folytatást.

Az 1988-ban megjelent játék tipikusan az, amiről minden magára valamit is adó hardcore játékos azt állítja, hogy játszott vele, holott a bosszantóan nehéz játékot csak igen kevesen vitték végig.

FELTÁMADÁS

A GRIN a BCR személyében egy olyan platformjátékot hoz vissza nekünk, ami annak ellenére épül az ugrásra, hogy nincs gomb, ami az említett tevékenységet szolgálná. A fura ellentétet az a tény oldja fel, hogy hősünk egyik karja helyén egy implantátum, egy bionikus végtag – egy szigonypuskába oltott kéz található, és az ebből kilőtt kampó és kötél segítségével Nathan „Radd" Spencer afféle modern Tarzan

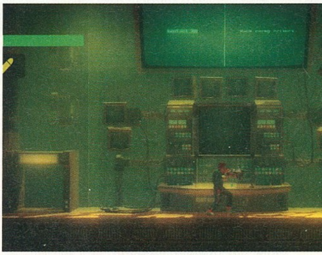


Ne riasszon el senkit a grafika (ami egyébként borzasztó jópofa), a lényeg a játékmenetben van.

módjára képes innen oda lendülni, két átszellemült „áiáiá" közti időszakot pedig a másik kezében szorongatott fegyver ropogása tölti ki. A Bionic Commandóban minden megvan, ami a kategóriához kell: ötletes pályatervezés, masszív zene, felszedhető „power-upok" és ördögi főellenfelek. Az egyetlen, ami kicsit hiányzott, az az elfogadható grafika volt, és tessék, mára ezt is megkaptuk. A mai világban már kevés az, ha egy játék a saját stílusának minden kötelező elemét magas minőségben tálalja, hiszen ha a képi körítés kevés, a mostani játékosok egyszerűen nem néznek a csúf grafika mögé. Nos, a felújított változat mindent kihoz a kettő-és-fél dimenzió adta lehetőségekből, és igen tetszetős környezetbe helyezi a kalandot – ráadásul teszi mindezt úgy, hogy az eredeti pályák zseniális vonalvezetéséből semmit sem forgácsol le. A korrekt tájékoztatás jegyében azonban kötelességemnek érzem leírni: a zsenialitást ismét csak egy hajszál választja el az őrülettől, így akik hajlamosak nehezen múló idegrohamot kapni olyan játékoktól, amiben az ember képes egy adott mozdulatot követően akár tizenhét alkalommal is csúnyán (és rendre ugyanúgy) elhalálozni, azok tartsák magukat távol a BC ezen reinkarnációjától is. Viszont akik némi (vagy kicsit több) gyakorlás után kézségszintűvé tudják fejleszteni a mechanikus lasszóval történő helyváltoztatást, azok remekül szórakoznak majd.

MÉLTÓ RÉGI NAGY HÍRÉHEZ

A BCR mindent tartalmaz, ami az eredetiben jó volt (például a játék zenéje egy az egyben az eredeti, 8 bites változat, már csak ezért is érdemes kicsit beleszagolni), viszont nélkülöz jó pár olyan elemet, amik láttán húsz éve is felszaladt a bal szemöldökünk (ez főleg az ellenfelek elhelyezésében látható – nincs többé homlok alakú horpadás a falban az olyan katonák miatt, akiket egyszerűen nem lehet kinyírni). Számomra egy idő után a játék igazi élvezetét az időfutamok, az egyre nehezedő akadálypályák adták, ahol a játék eredetiségét jelentő elemmel, a kampót



Elvárásaink teljesültek, ha a NAGY játék is ilyen lesz, minden játékos jól jár, remekül fogunk szórakozni...

lövellő művégtaggal kell megfelelően ügyesen bánnunk – manapság viszonylag kevés játék alapötlete állná meg a helyét ehhez hasonló pőreségben: egyszerűen azt élvezzük, hogy csak lengedezni tudunk, de ugrani nem.

pc guru

GRAFIKA	08	
ZENE	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

Szerencsére a fejlesztők csak olyan dolgokon változtattak, amiken feltétlenül muszáj volt, így a BC a régi fényében nyer újabb rajongókat – leszámítva azokat, akik nem bírják majd destruktív idegeskedés nélkül.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/1134

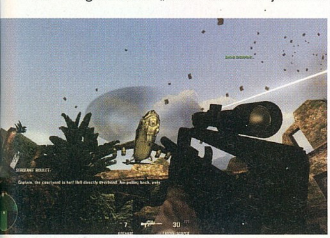
9.3

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.2 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/X
Szabad hely: 650 GB
Video: NVIDIA GeForce 6600

CODE OF HONOR 2
CONSPIRACY ISLAND

fejlesztő > City Interactive kiadó > City Interactive web > www.codeofhonor2game.com írta · Darths

A budget-gyáros City Interactive újfent elborzasztott bennünket egy ZS kategóriás FPS-el, a Terrorist Takedown 2 és hasonló remekek után. Hogy minek kell ez, nem igazán tudom, de a fejlesztő/kiadó vállalat mégis futószalagon gyártja az ilyen rémségeket. Rátérve a lényegre: mélyen a szemetekbe nézek és egy sejtelmes kézmozdulatot követően megszólalok: „nem ezeket a játékokat keresitek..." Igen, kövezzetek meg, hatni szeretnék rátok, hogy még véletlenül se kerüljetek ennek az FPS játéknak gúnyolt szörnyeteg elé. Ahogyan az előző részben, úgy most is a francia idegenlégió egy katonáját irányítjuk, a konfliktus pedig abból fakad, hogy a csúnya terrorok elfoglaltak egy nukleáris reaktort. Izgi mi? Egy fenét! Unalmas, rém bugos, béna kivitelezés – talán az AI az egyetlen nem annyira negatív dolog, mivel képzeljétek, használnak fedezéket, sőt, néha még vissza is vonulnak. A grafika úgy ahogy megüti a mércét, köszönhetően a JupiterEX motornak, ám itt is rengeteg bug fedezhető fel, a mérges vízikígyók gúla alakú hulláméffektjeiről nem is beszélve. Agyatlan hentelés egy impotens játékban, amit maximum az értelmi fogyatékos delikvensek tudnának élvezni. Ha már ezt a budget stílust keresed minden áron, akkor inkább szerezd meg az ÜberSoldier 2-t, abba legalább szorult némi fantázia, de a Code of Honor második felvonásától mindenkit óva intek!



pc guru

GRAFIKA 07
ZENE 04
JÁTÉKÉLMÉNY 02

Ha mégsem fogadod meg a tanácsom és leülsz a játékhoz, ráadásul még képes vagy egy óránál többet eltölteni előtte, az impresszumban megtalálod a számom: hívj fel, szívesen elbeszélgetnék veled.

DARTHS

www.pcguru.hu/1370

4.0

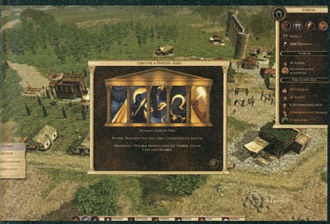
GÉPIGÉNY:
Processzor: P4 2 Ghz
Memória: 512 MB RAM
Op. rendszer: XP/Vista
Szabad hely: 3 GB
Video: Radeon 8500/GeForce

IMPERIUM ROMANUM
EMPEROR EXPANSION

fejlesztő > Haemimont Games kiadó > Kalypso Media web > www.imperium-game.com írta · Kredenc

Bár nem fogadta kitörő lelkesedés az ImpRom-ot, csak elfogyott belőle annyi, hogy megérje a kiadónak tovább gondozni. Így megjelent hozzá két apró „value pack", majd most a (nem önálló) kiegészítő, mely tartalmazza az említett duót is.

Lássuk, mit is kaptunk! Először is a főmenüben egy új „Campaign" opciót. A név megtévesztő, továbbra sem összefüggő sztoriról van szó: itt találjuk az alapcsomag „birodalmi históriáját", plusz négy, egyenként 4-4 szcénából álló, egy történelmi helyszínt vagy eseményt (Britannia, Germánia, Afrika, valamint Caesar polgárháborúja) körbejáró missziógyűjteményt.



„Egy kiegészítő, ami abszolút nem felesleges. Kár, hogy az alapverzió hibái ittrekedtek..."

Ezek amúgy dicsérhetők: nagyobb kihívást nyújtanak, érdekesebbek, a pályák hatalmasak, így jól el lehet velük bíbelődni, a rengeteg új „kőlap" (ezek rejtik ugye a részfeladatokat) sok meglepetést tartogat.

A mai trendet követve megjelentek az achievementek, a „szabvány szerint" 50 ezer pontot lehet összekaparni bizonyos célok elérésével (400 barbár megölése, a Colosseum megépítése 40 perc alatt, stb.). Bár sok van belőle, a legtöbb nem fog problémát okozni, de legalább visz valami új értelmet a mókába.

A grafika picit szebb lett, a motor stabilabb és jóval optimalizáltabb, öreg vason, nagy felbontás és magas beállítások mellett is hálásan futott. Egy baja van csak az egésznek: a mechanizmushoz nem nyúltak, ami pedig ezer sebből vérzik, így aztán csak annak ajánlom az expanziót, akinek az alapjáték is bejött. A többiekkel találkozunk a már készülő második rész tesztjénél. Ciceró szavaival: „Aegroto dum anima est, spes est" – amíg a beteg lélegzik, van remény...

pc guru

GRAFIKA 07
ZENE 06
JÁTÉKÉLMÉNY 06

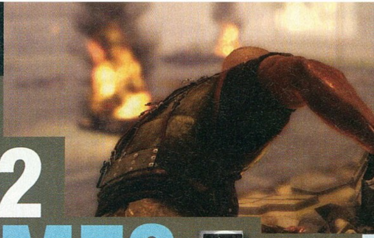
Az irány jó, a törekvés dicsérétes, látszik, hogy a srácok megpróbálták a pénzünkért adni is valamit, és manapság ennek is örülnünk kell. Ám bármennyire is kötözik be a beteget színes gézpólyákkal, előbb-utóbb ezeken is átüt a vér...

KREDENC

www.pcguru.hu/1444

6.4

GÉPIGÉNY:
Processzor: 1,7 Ghz P4
Memória: 512 MB RAM
Oprendszer: XP/Vista
Video: Radeon 9550
Szabad hely: 2,1 GB



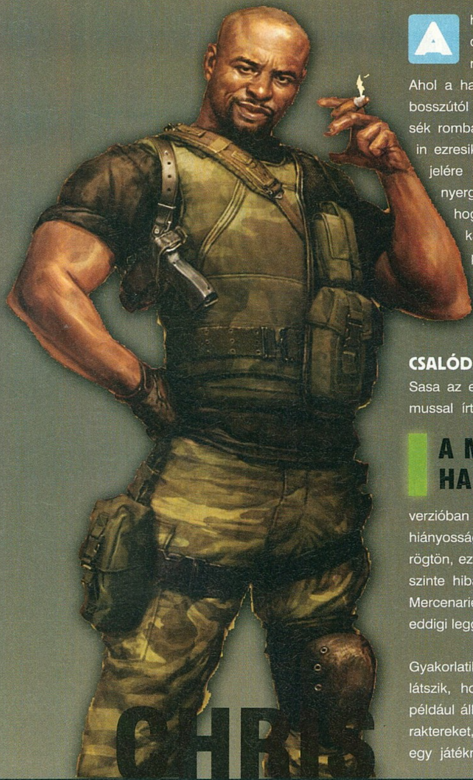
Olaj a tűzre — írta · Grath

Puszta kézzel tanknak menni, ez még a Serious Samben is durva lett volna, ám a Mercenariesban mégis ez a divat....

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

fejlesztő > Pandemic kiadó > EA web > www.mercs2.com

A Pandemic az egyik kedvenc stúdiónk volt az elmúlt években, de úgy néz ki, hogy az idei munkáik bizony véget vetnek ezen lelkesedésünknek. A Mercenaries 2: World in flames félelmetesen gáz a nagyszerű első részt követően, és bizony a Gyűrűk urát feldolgozó próbálkozásuk, a Conquest sem tűnik sokkal jobbnak. Jobb lenne rákapcsolni srácok, mert ez már a lejtő és ti lefelé mentek...



Ah, Venezuela, a csodák földje! Ahol a düledező nyomornegyedek közepén raklapszám várnak a dollárkötegek. Ahol a hadsereg nyugodtan tűri, hogy holmi bosszútól fűtött zsoldosok vadászgéppel döntsék romba a rendszert. Ahol a városok utcáin ezresikrek járnak, ráadásul a veszély első jelére berohannak az útra, lehetőleg egy nyergesvontató elé. Na igen, nem véletlen, hogy a földrajz és közazdaságtan órákat nem videojátékokkal oktatják, mert például ha valaki a Mercenaries 2-ből akarna okulni, hát azon túl, hogy az olaj értékes, és sokan vadásznak rá, nem sok okosat tudna kihámozni.

CSALÓDÁS

Sasa az előző számban még óvatos optimizmussal írt a játékról, mondván, az abban a verzióban talált hibákat még talán kijavítják, a hiányosságokat pótolják. Hát, mondjuk is ki rögtön, ez a feladat túl nagy falat volt az eddig szinte hibátlanul teljesítő Pandemicnek, így a Mercenaries 2 „személyében" megszületett az eddigi leggyengébb alkotásuk.

Gyakorlatilag a játék bármely részét tekintjük, látszik, hogy fércmunkáról van szó. Vegyük például állandó vesszőparipámat, a sztorit, karaktereket, tehát mindazt, ami hangulatot ad egy játéknak. Kidolgozott személyiségek nincsenek, az összes szereplő vagy utolsó szemét gonosz patkány, vagy hozzánk végtelenül lojális figura. Utóbbiak listája mondjuk nem hosszú, négyen vannak, nevezetesen a küldetéseinket koordináló leányka, a helikopterünk, illetve a vadászgépünk pilótái, valamint a helyi mindenkivel-rosszban-vagyok-de-neked-segítek lelkületű bögyös mérnöklány. Mindegyik abszolút egydimenziós, érdektelen fickó, de legalább nem mind olyan ellenszenves, mint a három főszereplő. A címbéli zsoldost ugyanis három karakter közül választhatjuk ki, de némi alig észrevehető játékbeli eltérés mellett semmi különbséget nem jelent, hogy melyik mellett tesszük le a voksunkat. Én a magam részéről a játék borítóján is látható Matiast ajánlom, mégpedig azon okból, hogy a hangját adó Peter Stormare (a Nagy Lebowski nihilistája, a Szökés Abruzzija, a Constantine Sátánja) kiváló munkát végzett, egy-két beszólása vicces is – nagy kár, hogy cirka két óra alatt már kívülről fújjuk az összeset.

A MERCENARIES 2 JÖTT, MI LÁTTUK, DE NEM HAGYOTT BENNÜNK TÚL MÉLY NYOMOT...

A sztori hasonlóképpen került kidolozásra: ott van Venezuela, benne egy gonosz milliomos és egy gonosz tábornok, akik az első küldetés során abszolút logikátlanul átvernek minket, így utánuk megyünk, és ha kell, egy egész országot dózerolunk el, hogy kinyírhassuk őket. Közben mindenki összeveszik mindenkivel: a mi mákunk, hogy a VZ-nek nevezett hadsereget mindenki utálja, így lesz munkánk bőven.

A generációkra visszamenőleg katonáskodással foglalkozó család legifjabb sarjaként nem volt kérdéses, hogy melyik pályára is megy Chris: igen, női szabó lett. A viccet félretéve a Delta Force vette fel sorai közé, de etikai problémák miatt az első bevetése után rögtön ki is szállt, azóta zsoldos. A játékban több lőszere van, mint a többieknek.

AZ IDEÁLIS TÁRS: MISHA

A nagypofájú orosz vadászgéppilóta állandóan részeg, haha, huhú, de vicces. Mindenesetre hasznosságát nem tagadhatjuk, hisz ő szállítja ki a megrendelt bombákat, rakétákat. Igaz, baromi sokat fogyaszt a gépe, úgyhogy nem árt jó sok gallon olajat felhalmozni otthon...

Bár a grafika a képek alapján nem tűnik olyan rossznak, mozgás közben már nem ilyen lenyűgöző...

PARLAMENTOSZLATÁS, NAPALMMAL

A különféle, hatalomra és olajra vágyó bandák fokozatosan tűnnek csak fel, tehát nem kerülünk be egyből az öt haragos fél bombáktól hangos vetélkedésébe. Sajnos azonban hiába várnánk, az egyes frakciók között a játékmenetet, a küldetések fajtáit tekintve szinte semmi eltérés nincs. Tökmindegy, hogy az olajtársaság, a kínaiak vagy éppen a gerillák bíznak ránk egy feladatot, az az esetek 90%-ában a „menj oda és öld meg/robbantsd fel/foglald el" sémára épül (a maradék tíz százalékot versengős és objektumvédős feladatok jelentik).

Ráadásul milyen primitívek ezek a küldetések is! Lopakodni, taktikázni nem nagyon lehet, a járművek ellen sem küzdeni kell, hanem fejjel a falnak, a legfeljebb két gomb lenyomását igénylő elfoglalás ugyanis a legkönnyebb módja a hatástalanításnak. A bázisok elfoglalása még röhelyesebb, itt egy füstfáklyával rendelhetünk magunk mellé katonákat az adott frakciótól, akik két dologra képesek: vagy szinte azonnal elhullanak, vagy, ha már megtisztítottuk a terepet, beállnak az ajtó elé, majd eltűnnek – három ilyen mágia, és miénk (a frakcióé) – a bázis. Sajnos a népek egymás között nem csatáznak, ami balhét látunk esetleg az utakon, az mind scriptelt, a végtelenségig ismétlődő akció. A fővárosból kivezető nagy utak mentén például mindig ugyanúgy állnak a küzdő felek, de hiába segítünk bármelyiknek, öt perc múlva már ugyanazok az erők néznek farkasszemet. Így aztán ez a Venezuela abszolút halott körülöttünk, semmi köze nincs például a GTA parádásan megalkotott, élő, nélkülünk is eseményekben gazdag világához.

ÉGI ÁLDÁS

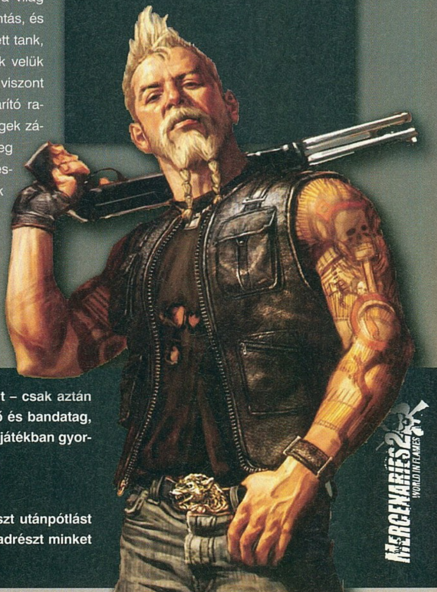
Ahogy az első, PC-re még meg nem jelent részben is, úgy itt is arzenálunk legfontosabb elemét a kézenfekvő módon a PDA-nkon keresztül rendelhető, az égből ledobott ajándékcsomagok jelentik. Ez lehet egyszerűen egy lőszerrel és gránátokkal teli láda, de lehet egy a világ sok-sok járműve közül is. Igen, két kattintás, és már az orrunk előtt is van a frissen festett tank, jet-ski vagy éppen helikopter, mehetünk velük világgá. A legtöbbet használt égi cucc viszont az agresszív ajándékoké lesz: tankelhárító rakéta, szőnyegbombázás, tüzérségi lövegek zápora, bunkerrobbantó rakéta, atom, meg amire csak hat a gravitáció, és földet éréskor robban. No meg amit meg tudunk rendelni, hisz a menüben kotorászáskor, célzáskor nem áll meg az idő, szóval így esélyes, hogy bekapunk néhány találatot...

NYERD MEG!

Az **Electronic Arts** magyarországi kirendeltségének hála lehetőségünk nyílt a Mercenaries 2 egy PC-s verzióját kisorsolni az olvasóink között, s ahhoz, hogy te lehess a szerencsés nyertes, nem is kell mást tenned, mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre:

– Mikor jelent meg a Mercenaries első része és milyen platformokra?

A beküldési határidő október 15., a helyes megfejtéseket a **nyeremenyjatek@pcguru.hu** címre várjuk, **Mercenaries2** jeligével.



MATIAS

Bár ma már nem látszik rajta, de Matias egykor a svéd kommandósok legjobbika volt – csak aztán egyszer előjött belőle az állat, és le kellett szerelnie. Azóta volt már hivatásos bűnöző és bandatag, börtöntöltelék és zsoldosvezér – ez utóbbi mivoltában láthatjuk viszont a játékban is. A játékban gyorsabban regenerálódik, mint a többiek.

AZ IDEÁLIS TÁRS: EWAN

A nagypofájú helikopter-pilóta már a játék elején csatlakozik bűnbandánkhoz. Egyrészt utánpótlást szállít utánunk, másrészt visszaviszi a bázisra a szajrét (fegyvert, pénzt, olajat), harmadrészt minket is fuvarozgat. A légelhárítást nem szereti, a sérüléseiért pedig nekünk kell fizetni.

A csinos kínai (na jó, hongkongi) lányka a szülei szétköltözése után apuval ment Angliába, ahol kamaszos dackorszakában beállt a seregbe. Itt figyelt fel rá egy MI6-os kiképző, aki gyorsan le is csapott a bakfisra. Mivel azonban a fizetés nem volt túl jó, kilépett, és azóta zsoldosként dolgozik. A játékban gyorsabb, mint a többiek.

AZ IDEÁLIS TÁRS: EVA

A nagypofájú mérnöklány (igen, ebben a játékban mindenki az) mindenkivel rosszban van, de hozzánk mégis beáll, feltéve, ha egy idegesítően igénytelen küldetésben leteszteljük ugrórakétákkal felszerelt autóját. Egyrészt verdákat vehetünk tőle, másrészt pedig a játéktéren rikító narancssárga dobozokban szétszórt száz alkatrészből gyárt is nekünk újakat.

Ezek kellő kielégülést okozva pusztítanak, a játék alatt ugyanis egy erre készített fizikai motor lapul. A házak porig omlanak, az erdők kigyulladnak, a tankok elemeikre hullanak – igaz, a törmelék hamar eltűnik, és közelről szemlélve látszik, hogy mennyire poligon- és textúraszegény a megvalósítás, de ha messziről rendelünk áldást egy háztömbre, impresszív hatást kelt a pusztítás. (Ráadásul minden sérülés csak addig van jelen, amíg ki nem lépünk, ha egy laposra tiport Venezuelában elmentett állást töltünk be, minden vadonatúj lesz.)

Azonban mindez természetesen nincs ingyen, egyrészt ki kell fizetni – előre, tehát nem megrendeléskor – a megrendelt árut a megfelelő frakció egyik bázisánál (ezért aztán nem árt jóban lenni velük). Aztán kell fizetni a szállításért is, mégpedig olajjal. A fekete aranyból minimális adagot találhatunk a felrobbantott járművek, házak környékén, de az igazán nagy zsákmányt az olajjal teli tartályok jelentik, amiket a helikoptert hívva csórhatunk el. Sőt, néhol eldugottabb falvakban – vagy akár Caracas kellős közepén, ahol épp rájött a pályatervezőre az ihlet – még bombákat is találunk, vagy, mint a bevezetőben is említettem, százezer dollárral megpakolt raklapokat (bármiféle őrség nélkül).

OLDSCHOOL DARAB

A Mercenaries 2 tulajdonképpen semmiben nem tudott igazán előrelépni elődjéhez képest, ami azért tekintetbe véve az eltelt időt és az erősebb hardvert, igencsak ciki. Még a robbanásoktól, pusztulástól sem esik hanyatt az ember, mert ilyet azért manapság sok játék tud. A grafika amúgy igen primitív, legalább két-három éves hátrányban van a mai élvonalhoz képest. A víz például mocskos rosszul néz ki, de karaktermodellből sincs sok, ráadásul mindent alacsonyfelbontású textúrák borítanak. És azok a fák...! Igaz, a gépigénytől nem mész a falnak, de hát az lenne aztán mindennek a teteje...

Sajnos a játékmenet is komoly gondokkal küszködik, és ebben a harc kissé otromba megoldásai a bűnösök. A fedezék-rendszer például egyrészt alig-alig működik, másrészt pedig teljesen felesleges, hiszen ilyen agyhalott, ökör katonákat még nem látott a világ. Ha véletlenül nem gyalogolunk bele egymás után két-három rakétába, szinte lehetetlen meghalni, mert emberünk villámgyorsan regenerálódik, másrészt pedig tulajdonképpen két életünk van: az első halálos sérülést 1HP-n mindig megússzuk. Ha még ez sem lenne elég, hát a fél négyzetkilométeres célkereszt, és az ezzel együtt járó iszonyatos pontatlanság már már mindenkit el kell, hogy riasszon. Ezért okosabb is a közelharci támadást használni, mert egy könyökléstől mindenki azonnal elpusztul – sokkal hasznosabb, mint gránátozni, lövöldözni, taktikázni.

Ott vannak még legfőbb ellenségeink: a bozótok. Hősünk ugyan több gigatonnányi robbanóanyaggal közlekedik, egymaga veri vissza Kínát, az amcsikat meg a többieket, de egy arca elé lógó levéllel már nem tud megküzdeni. Ha sikerül beesnünk néhány vadabb fűfajta közé, hát percekig nem kecmergünk ki belőlük – volt, hogy a menüből vissza kellett teleportálnom a bázisra... És ha már itt vagyunk, miért sérül ekkorát a nehéztank, ha nekimegyünk egy padnak vagy lámpaoszlopnak?

Huh, szegény Mercenaries, jól megadtam neki – de meg is érdemli, hisz ez az év egyik legdurvább csalódása (eddig). Azt azonban nem állítom, hogy mindenki így meggyűlöli; hisz annak ellenére, hogy láthatóan kevesebb munka van benne, mint a GTA 4 első helyszínében, hogy semelyik része nem működik tökéletesen, ideig-óráig elszórakozik vele az ember, főleg kooperatívmódban. Ott ugyan nincs semmi extra lehetőség, különleges mozdulat, de legalább lehet valakivel beszélgetni, míg elkapjuk az ostobán csak álló kiemelt célpontokat, vagy felrobbantjuk a kijelölt bázisokat. Igaz, sokkal jobban járunk, ha nevezett haverral elmegyünk moziba, vacsorázni, vagy mondjuk majdnem bármi mással játszani...

pc guru

GRAFIKA	05
ZENE	04
JÁTÉKÉLMÉNY	06

Sokkal többet vártunk tőle, ehelyett viszont sikerült szinte azonnal megutálni szinte minden porcikáját. Vagy nem fejezték be, vagy a tehetség hiányzott, de ez így pocsék munka.

GRATH

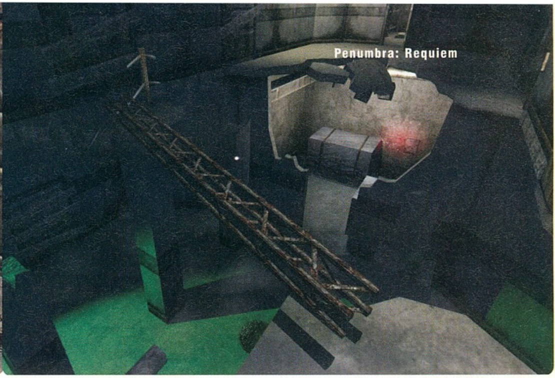
PRO:
- \+ Pusztul a pálya
- \+ Kooperatív-mód

KONTRA:
- Sztori, karakterek, párbeszédek
- Játékmenet, bugok, grafika
- Minden küldetés ugyanaz

5.9

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 10 GB
Videó: 256 MB

WWW.PCGURU.HU/S3E



Requiem egy jó kalandjátékért... írta · Miguel

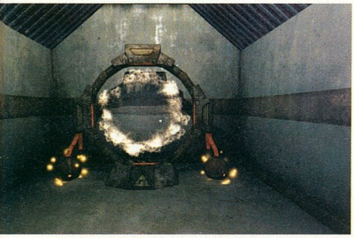
PENUMBRA: REQUIEM

fejlesztő > Frictional Games kiadó > Paradox web > www.penumbra-requiem.com

A Frictional csapata jól eltalálta, mi kell a népnek: horror, feszültség, remek fejtörők, elmebeteg sztori. A Penumbra első két része után sokan várták az egy ideig meglehetősen képlékeny sorsú befejező epizódot, és a most megjelent Requiem ismét alaposan meglepett minket – nem lett jó.

Igazság szerint már akkor rosszat sejtettem, mikor a telepítés előtt a felirat arra kért, hogy először a Black Plague-et, vagyis a második részt tegyem fel újra. Ez rögtön annyit jelent, hogy a grafika, a zene és minden egyéb változatlan marad, és valószínűsíti, hogy leginkább új pályákat kapunk a pénzünkért (mondjuk 10 dollár körüli összegért még ezt sem nevezném rablásnak). Sokat nem tévedtem, mert az amúgy angol nyelvű játék falaira magyarul festették a „Nézz a lábad elé" szintű intelmeket, vagyis a képi elemek valóban az előző epizódból jönnek. És hogy mi más még? Nos, semmi.

Az első pályán rögtön durva déja vu-m van: ládákat taszigálok ide-oda, súlyos kőtömböket helyezek kapcsolókra, megszerzek egy energiagömböt, majd besétálok egy portálba... Na mindegy, ennyi belefér, lássuk a rettegős, óvatoskodó második pályát. No nézd csak, megint ládák, megint súlyok, megint egy Portal. Bármennyire is nehezemre esik elfogadni, a fejlesztők a harmadik részt a Valve 2007-es kultjátékának jegyében készítették el. Oké, ez durva sarkítás, de tény, hogy a nyomozós, rejtvényes Penumbrából mostanra egy ugrálós, leginkább a józan paraszti észre és problémamegoldó-készségre építő platformjáték lett. Ha a Frictional az első részben mutatja ezt, akkor nem is lenne semmi baj, most viszont komolyan átrázva érzem magam – alapos ijesztgetést vártam, nem pedig egy-egy elszabott ugrás miatti idegeskedést.



Jéééé, nagyon ismerős nekem ez a kép. Már csak azt szeretném tudni, hogy hol a torta...? (The cake is a lie.)

Lássuk, mi mindent vettek még ki a játékból. A második részhez hasonlóan itt sem tudunk harcolni, no de nem azért, mert itt is a bújócska az egyetlen fegyverünk, hanem mert egyszerűen nincs kivel megküzdeni. Pontosan nulla darab szörny és rém les majd ránk az amúgy igencsak rövidke kaland során, és ez hatalmas hiba – a hangulat jó részét az adta, hogy nem lehetett tudni, mi vár minket a következő ajtó mögött. Olyannyira megváltozott ez is, hogy most pontosan tudjuk, mi vár minket egy-egy újabb helyiségben: ládák.

Mikor megbékéltem azzal, hogy ez most nem rémiszteni fog, hanem az agysejtjeimet mozgatja meg, egész élvezni kezdtem a játékot – pontosan addig a pillanatig, míg a negyvenharmadik, dobozok segítségével megoldható fejtörőt is letudtam. Úgy tűnik, hogy a történetért felelős gárdával együtt a rejtvényügyi szakemberek is szabit vettek ki, mert hogy csak és kizárólag platformos ugribugri meg ládás tetris legyen, az azért sok. Nem ez az egyetlen dolog, ami miatt olyan érzésem van, hogy a fejlesztők inkább csak összedobálták az első két rész maradékait, mintsem igazán nekiálltak volna egy helyre kis befejezésnek. Például annak ellenére találunk fájdalomcsillapítókat, hogy ellenségből ugye egy darab sincs. A zseblámpa maradt, pedig se szükségünk nem lesz rá, sem az elemek nem merülnek le. Néha úgy éreztem, hogy egyes pályaelemek csak azért vannak, hogy ne két lépés kelljen egy-egy szint teljesítéséhez, és a „történet" is csak azért került a programba, hogy a narrátor hangja megtörje az amúgy teljes csendet.

Kár ezért a sorozatért, az első két rész egyszerűen többet érdemelt volna ennél. Igaz, hogy elméletileg az abszolút budget-kategóriában jelenik meg, de ez sem mentség arra, hogy az Overture és a Black Plague alkotói egy sima lopással, egy ötlettelen platformjátékkal jelenjenek meg.

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE/HANG	03
JÁTÉKÉLMÉNY	05

Egyszeri kalandnak, sima időtöltésnek nem rossz – már persze, ha a műfaj szerelmese vagy. A Penumbra-trilógia befejező epizódjaként tíz dollárért is pocsék. Ezt még lemagyarítani is hatalmas hiba lenne...

MIGUEL

www.pcguru.hu/1282

4.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 2.0 GHz
Memória: 256 MB RAM
Videó: ATI Radeon 8500
Szabad hely: 2 GB
Op. rendszer: XP/Vista

Ifjú mesteremberek kerestetnek írta · Kredenc

MYSIMS

fejlesztő > EA Redwood Shores / EA kiadó > EA web > www.mysims.com

2007 szeptemberében jelent meg Nintendo-exkluzív címként tesztünk alanya Wii-re és DS-re, ám most a készítő-kiadó EA úgy döntött, PC-re is kihozza ezt a játékot. A döntés oka kézenfekvő: nagyon kevés olyan játék van erre a platformra, mely elé nyugodt szívvel oda lehet ültetni egy kissrácot, és magára lehet hagyni azzal a biztos tudattal, hogy jól el lesz az elkövetkező pár órában.

Kezdjük azzal, hogy elfelejtjük a címet. A játéknak szinte semmi köze nincs a Simshez, nem kell szükségleteket kielégíteni, a kapcsolatrendszer, az építkezés egyszerű, mint a faék. A játék alapvetése sem túlbonyolított: van egy mágikus világ, amelyben különleges építőmesterek működnek. Egyszerű eszközökkel testre szabható hősünk is ilyen figura, a város, ahová érkezünk, az előző kolléga távozása után mára teljesen lerongyolódott; célunk, hogy nulláról öt csillagos paradicsommá fejlesszük a helyet. Ehhez össze kell haverkodni a városba érkezőkkel, nekik házat építeni, majd kívánságuknak megfelelően berendezni azt, az általunk készített tárgyakkal. Ezen munkálatok kivitelezése ugyancsak gyerekjáték, szó szerint: tulajdonképpen legózásról van szó, különféle méretű és formájú elemek egymáshoz pasz-szintásával alkothatunk. A házaknál szabad kezet kapunk, a bútoroknál van egy tervrajz, ám ehhez sem kell ragaszkodni mindenben, a kreativitás foka igen magas, tényleg szabadon szárnyalhat a fantáziánk.

FESTÉS SZALONNÁVAL

Mindebbe az esszenciák és a tulajdonságok visznek változatosságot. Vannak rajongó, művelt, ijesztő, aranyos, humoros és ínyenc simek, ezen attribútumokhoz tartozik összesen 84 esszencia: egy almafáról lerázott gyümölcsöt felszedve például hozzájutunk az almakivonathoz, mely a legutóbbi kategóriába tartozik. Ha egy hasát kedvelő figurának asztalt készítünk, azt adott számú és típusú esszenciával kell lefestenünk, például 3 alma és 1 torta felhasználásával. Bonyolítja a dolgot, ha mondjuk egy szék öt elemből áll a tervrajz szerint, és nekünk el kell mázolnunk nyolc kivonatot. Ilyenkor két dolgot tehetünk: vagy hozzáépítünk még ezt-azt a hokedlihoz, vagy mondjuk a széklábakat nem egy, hanem két elemből rakjuk össze. Látható, hogy a játék nemcsak szórakoztató, hanem oktató is, a fantázia és kreativitás mellett némi matekra, mértanra, térlátásra, logikára is szükség van.

EZ A SIMS NEM AZ A SIMS, ÉS BÁRMILY MEGLEPŐ, NEM EGY GAGYI JÁTÉKKAL VAN DOLGUNK...

Az esszenciákat fákról szüretelt gyümölcsök és virágok, vízből kifogott élőlények és tárgyak, föld alól egy fémdetektor segítségével előásott holmik rejtik, illetve a kapcsolatokért is kapunk: pár kedves szó, és repülnek a „levek", mégpedig olyan, amilyen jellemű az adott sim. Hozzáteszem, fákat mi magunk is ültethetünk, gondozhatunk, és ki is vághatjuk azokat – ez a szabadságfok az egész városra érvényes, az összes házat átalakíthatjuk, átfesthetjük, berendezhetjük ízlésünk szerint. Jópofa dolog, hogy az irányítás PC-n is interaktív, a fák lombját megmarkolva és megrázva tudunk betakarítani, a horgászásnál is be kell rántanunk a botot. Ezek a mókák, valamint maga az alkotás is fejleszti az egérhasználatot, bár nekem voltak gondjaim, nem mindig érti meg a játék, mit akarsz csinálni; előfordult, hogy egy kész házat dobtam a kukába, pedig csak az egyik ablakot akartam arrébb tenni – visszavonás pedig nincs...

Sikeres munkád eredményeként szép lassan eléred az újabb csillagokat, mely három dolgot eredményez. Egyrészt mind többben jönnek városodba, ami azért jó, mert válogathatsz köztük: aki akarja, csak ijesztős simeket telepíthet le, akinek a rózsaszín ezer árnyalata jön be, a cukikat gyűjtheti össze. Másrészt bejuthatunk a település korábban elzárt részeibe, amely újabb építési telkeket és esszenciákat jelent; hozzáteszem, ez a kelleténél jóval bonyolultabbá teszi az egészet, mert egy idő után visszaemlékez-

A játék első pillantásra is jópofa és meglepő módon le is köti az embert, akár hosszú órákra...

CÉLKERESZTBEN JAPÁN

Az EA célja a játékkal nemcsak az volt, hogy megjelenjen a szuperbevételeket termelő Wii alkalmi/családi játékokat kínáló palettáján. Közismert, hogy a Sims-franchise a legkevésbé Japánban pörög, más területekkel összehasonlítva elég gyatrák az eladások. Ennek legfőbb oka a karaktertervezés: ahogy az ötletgazda Toyonaga Emmy elmondta, a szigetországban a pici, összenyomott, anime-szerű figurákat szeretik (nagy szemek, melyek örömnél összehúzódnak, a test arányainál picit nagyobb fej, stb.), ehhez vannak szokva, mint amilyen Mario és a többiek. Ennek megfelelően készítették el az emberkéket, és elég jól bevált a stratégia, hiszen kedvező volt a fogadtatás, így máris készül két folytatás is: a MySims Kingdom középkori témájú lesz, több interakcióval, a MySims Party pedig a bulizásra koncentrál majd. Ráadásul a jól ismert, többek között a Simpsons-szériába is bedolgozó Film Roman stúdióban máris készül egy, a játékon alapuló tévés animációs sorozat is.

ni arra, hogy honnan is lehet egy mézeskalács-figurát előkaparni, nem egyszerű történet. Harmadrészt, és ez már a PC-s verzió újdonsága, a második csillagot elérve elutazhatsz a kertedbe: ez egy virtuális játszótér, mely ugyan offline módban is működik (esszenciákat termelhetünk, építkezhetünk), de az igazi jelentősége, hogy internetes fiókunkba bejelentkezve akár hét barátunkat is meghívhatjuk ide, és közösen építhetünk fel egy városkát, felpróbálhatjuk egymás ruháit, chatelhetünk, az általunk készített bútorokat csereberélhetjük, sőt még fogócskázni is lehet.

KREATÍV VS. PROGRAMOZÓ - 1:0

Az értékelés ezúttal sem egyszerű dolog. A játék grafikáját csak dicsérni tudom, stílusos, kedves, a célcsoporthoz szóló, a Viva Pinata hangulatát, élénk színvilágát idézi, bár annál kicsit plasztikusabb, az animáció is aranyos. Egyszerűek, de jól sikerültek az objektumok, az esszenciákkal festegetés, a különféle minták keverése látványos hatást eredményez, az egésznek van egy sajátos, kajla bája, ami biztosan elvarázsolja a srácokat. A zene nem egy nagy durranás, a hangok viszont ugyancsak kellemesek, a szokásos halandzsát halljuk, a témához illő kivitelben.

Az egészet egy dolog rondítja el: bár gépigénye szinte nincs, egy mai átlagvason simán elkocog, ám épp ezért érthetetlen, hogy épp úgy, mint a konzolos verziónál, itt is állandóak a töltögetések: ha belépsz egy házba, ha átmész egy másik területre, jön a töltés, és nem is az a felvillanós fajta, hanem az ücsörgős. Ráadásul valami elképesztően buta módon oldottak meg néhány folyamatot a tervezők. Ilyen a bútorkészítés: odamész a műhelyedhez, rákattintasz az ajtóra, majd a Belépés ikonra, jön egy menü, kiválasztod, mit akarsz csinálni, ha ez egy megbízás, előbukkan még további 2-3 opció, ezután indul a betöltés. Ha egymás után három cuccot akarsz összetákolni, az egész műsort háromszor kell eljátszanod: kalapálás, kilépés, hátra arc, belépés, és így tovább, ami ugye hat töltögetést jelent, és ezt mindig végig kell ülnöd. Ezen azért dolgozhattak volna még picit a fiúk-lányok...

A játékkal talán mégiscsak az a legnagyobb probléma, hogy meglehetősen repetitív és egysíkú: megismerkedsz valakivel, meghívod a városba, megépíted neki a házát, felveszed tőle a küldetést, összeácsolod a kívánt berendezést (előtte, ha kell, összevadászod a szükséges esszenciákat), és ezt eljátszod még párszor (egy-egy koma 3-4 megbízást ad), aztán kezded elölről, újra meg újra. Miután hősödnek nincsenek szükségletei, és a kapcsolatrendszer sem játszik semmiféle szerepet, semmi olyan nincs, ami kicsit oldaná ezt a taposómalmot. Igaz, lehet pancsolni a szökőkútban, csinosítgathatod a saját házadat meg másokét, a pecázás és a kertészkedés felfogható egy minijátéknak, de azért a lényeg mégiscsak annyi, amit leírtam, és azért az, hogy egy hűtőt szellemekkel vagy angolszalonnával kenünk-e be, nem jelent akkora változatosságot. Ami pozitívum, az a korábban lezárt területek nyújtotta újdonság, ugyanis nagyon eltérő tájakat nyitsz meg, ahol a rájuk jellemző esszenciákat találod, és a kreatív szabadság maga, hiszen, hogy az előbbi példánál maradjak, ha akarod, minden frigót másképp raksz össze, ráapplikálsz csöveket, díszeket. Mindezt figyelembe véve okos dolog volt beépíteni az online módot a PC-s változatba, ami ugye mégiscsak jópofa lehetőség, főleg a mai, az internetet második otthonának tekintő ifjúság számára.

Bevallom, a MySims engem is jól elszórakoztatott, de igazán a 4-6-8 éves korosztály fogja élvezni. Akinél van ilyen csemete a családban, tegyen vele egy próbát, ültesse elé a srácot, ígérem, jól ellesz a kölyök. Ha a készítők jobban átgondolják a mechanizmust, megoldják a töltögetés problémáját, kijavítják a hibákat, sikeres franchise lehet a címből.

pc guru

GRAFIKA	08
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	07

Egy játék, mely tökéletesen eltalálja a célcsoportot: jópofa, humoros, bájos, elég egyszerű is. Utóbbi azonban visszaüthet, hiszen a lényeget, a házépítést és a bútorkészítést kell pár tucatszor előadnod, ami azért egy idő után már kevésbé köti le a pepecselősebb gyereket is. Jó ötlet volt az online lehetőség, de azért ez kevés lesz a továbbiakban.

KREDENC

PRO:
+ Stílusos grafika, remek animációk
+ Online opció
+ Magas interaktivitás és kreativitás

KONTRA:
- Nem túl változatos
- Irányítási zavarok
- Kínosan sok töltögetés

WWW.PCGURU.HU/1362

7.6

GÉPIGÉNY:
Processzor: 2.0 GHz CPU
Memória: 512 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 3 GB HDD
Video: 128 MB-os VGA

Egy út vezet ki a pokolból, végig kell menni rajta! írta · TriAce

Brothers In Arms: HELL'S HIGHWAY

fejlesztő > Gearbox kiadó > UbiSoft web > brothersinarmsgame.us.ubi.com

A Gearbox Software játékfejlesztő stúdió igen érdekes eset a társai között. Őket legfőképp a Brothers In Arms sorozat megálmodójaként ismerhette meg legfőképp a közönség, de bizony olyan óriások létrehozásában is részt vettek társfejlesztőként, mint a Half Life egyes kiegészítői, a Counter Strike, avagy a HALO. Elméletben tehát minden adott lett ahhoz, hogy idén már egy igazi kiugrással rukkoljanak elő – főleg, hogy a cég a létszámát is növelte az eltelt évek alatt.

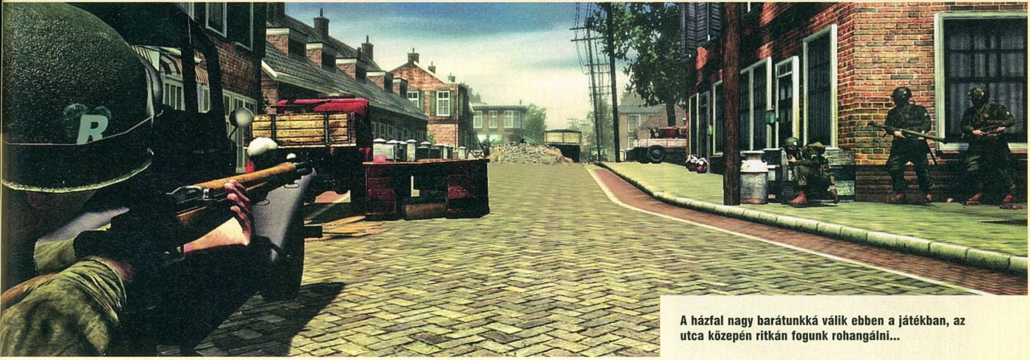
Három hosszú éve már annak, hogy legutoljára Matt Baker, avagy Joe „Red" Hartsock csapatát vezényelve próbáltuk túlélni a D-Day-t, s annak további eseményeit. Mivel bajtársaink sikeres akciókat hajtottak végre, így a sztori mindössze pár hetet ugrik előre, hogy a Market Garden hadműveletben is részt vehessünk. A játék alapja tehát a valaha volt legnagyobb légitámadás az emberiség történelmében (szemfüleseknek feltűnhet, hogy ez a támadássorozat a Medal of Honor: Airborne egyik missziója volt).

Mint, ahogy azt a bevezetőben Matt elmondja nekünk gondolatai formájában, egy katonának két családja van, az egyik, amelyik felneveli, s a másik azon katonatársai, akikkel együtt vészelték át a második világégés legszörnyűbb pillanatait, mert a németek ellen csak egymásra számíthattak. A játék felmenőihez híven ismét valós történelmi szálak mentén halad, persze vegyítve némi fejlesztői inspirációval, ami bizony nagy előnyére válik a programnak. Meglehet, napjaink FPS-eiben már régóta nem a régi időkre jellemző, nekiszaladok az arénának és ölök-lövök, élelmiszercsomagon átrongyolok, s tovább gyilkolgatok rendszer a jellemző, hanem a megfontoltabb, fedezékből fedezékbe bújó, már-már taktikus, az ellenfél meglepésére irányuló stratégia. A B.I.A. már az első részével is ezt a metódust részesítette előnyben, s mondani sem kell, remekül betöltött űr volt, hiszen akkoriban a már hasonló elvet követő Hidden & Dangerous 2 által kavart hullámok lecsendesedtek, sőt, igazából FPS-nek sem volt nevezhető az a játék.

ZAVAR AZ ERŐBEN

A játék során mint már ismertettem, a fedezékharc a jellemző, ám a németek is ugyanezt a taktikát követik. Viszont a rendelkezésünkre áll egy mutató, ami a náci katonák feje fölött látható kis kör formájában testesül meg. Ha piros, akkor tudják hol vagyunk és ha előbukkanunk rögvest, és tisztes pontossággal ránk lőnek. Viszont ha közéjük lövünk, akár csak a védelmi helyükre, avagy gránátot hajítunk közéjük vagy a közelükbe, a kis mérő szürkére vált, ekkor megzavarodnak kicsit, így akár nekik is ronthatunk, mert hirtelen nem tudják, mit reagáljanak és a lövéseik se pontosak. Ugyanígy szürke a kis karika, ha épp tárat cserélnek, ami remek alkalom a rajtaütésre. Ez a segítség természetesen kikapcsolható azok számára, akik az igazi kihívást kedvelik.

Hollandia gyönyörű, kár, hogy a háború szörnyűségei már az ötödik percben bemocskolják...



A házfal nagy barátunkká válik ebben a játékban, az utca közepén ritkán fogunk rohangálni...

MIRŐL IS SZÓL A FÁMA?

Vitathatatlan tény, hogy világháborús játékokból sok van, de ismerjük be, idővel mindig hiányzik a téma, így mégsem elég belőlük. Magam is majd az összes nevesebb, a témát feldolgozó FPS-ben csatába szálltam, s mégse éreztem terhesnek, hogy újra a részesévé válok a történelem eme részének. Küldetéseink a gyönyörű szép Hollandiába kalauzolnak el minket, és ahogy azt már a testvériségben megszokhattuk, elsődleges szempont lesz a jó stratégiai érzék, a megfelelő fedezékek avagy rajtaütési pontok megtalálása, valamint csapataink megfelelő irányítása. Immáron négy osztag állhat a rendelkezésünkre, melyekből egy időben maximum háromnak adhatunk ki utasításokat. Lesz géppisztolyos csapat, páncélöklös cimborák, rohamosztag, valamint az ágyúsok. Hogy melyeket mikor alkalmazzuk, csak rajtunk áll, segítségünkre csupán a küldetés neve, valamint a taktikai térkép szolgál, amin szerencsére jelölve vannak a német egységek, ami a rajtaütéseink esélyeit növeli. Bátrabbak szemtől-szembe is mehetnek az ellenséggel, habár ez ritkán nyerő. Ritkán, mert a játék bizony nem csak a történelmi szálat (melyhez újfent több amerikai veterán elbeszélése szolgált alapul), a megélt drámai szituációkat veszi és ábrázolja komolyan (a felakasztott, s előtte vélhetően megerőszakolt falusi leány látványa nem épp szívderítő), hanem az emberi élet értékét is. Legkönnyebb fokozaton is egy-két találat, és holtan esünk össze, nincs pajzs vagy csodatévő vörös keresztes csomagok. Ehhez mérten életerőnk sincs, hanem a már jól bevált öngyógyulás van, vagyis ha idejében fedezékbe bújunk, akkor jobbára makkegészségesen folytathatjuk a küzdelmet. Ez viszont, bár jól hangzik, apró segítség csupán, összegészében csak arra jó, hogy amíg lövöldözünk a fedezék mögül, legyen esélyünk továbbjutni, mert találatokat

TALÁN AZ EGYETLEN OLYAN PROGRAM, AMIBEN VALÓBAN FELELŐSSÉGET ÉRZÜNK A BAJTÁRSAINKÉRT. PÁRATLAN DIGITÁLIS ÉLMÉNY.

A taktika a lételeme ennek a játéknak, végre egy program, ahol a társaink valóban hasznosak.

GEARBOXÉK MÁS TERÜLETRE VÁLTANAK

Az FPS-t, mint műfajt persze nem hagyják el, de a világháborút, mint témát jó időre a polcra helyezik. Az egyik, s általunk is legjobban várt fejlesztésük az új Alien játék lesz, mely mint már írtunk róla a második rész környékén fog játszódni, de teljesen más csapattal, mint a moziban szereplő. A játékmenet viszont erősen a B.I.A-ra fog hajazni, ugyanis szintén egy csapat élén fogunk állni, akik ha kell, az utasításaink szerint cselekednek majd. Nagy szerencse, hogy ebben a játékban már lesz coop lehetőség, amelyben nem egyszer külön fognak válni a játékosok útjai.

A Borderlands, mely szintén jövőre érkezik, viszont teljesen szakít a Gearbox taktikát erősítő hagyományával, és RPG elemekkel ruházza fel a játékbeli lehetőségeket. Kitalált, jövőbe tekintő játék lesz, melyben negyedmagunkkal is harcba szállhatunk, s mindemellett testre szabhatjuk a járműveinket és bizonyos mértékig karakterünket is. Különböző küldetéseket vállalhatunk majd fel, nem teljes mértékben kötött módon, melyek egy részéért extra cuccok, másokért a történet továbbgördülése lesz a jutalmunk.

OPERATION MARKET GARDEN

A címben említett hadművelet a történelem legnagyobb szabású ejtőernyős akciója volt az antant részéről. Az egységek Hollandia területén szálltak le, hogy innen kiindulva bekeríthessék a Ruhr-vidéket. Egy korábban végrehajthatatlan hadművelet - amely keretében a hollandiai V-2-es kilövőállásokat kellett volna megsemmisítenie az angol és lengyel csapatoknak - kibővítéseként dolgozták ki a Market Garden műveletsorozatot alig két hét alatt, kiegészítve az említett egységeket két ejtőernyős és szárazföldi hadtesttel. Az ejtőernyősök dolga a számukra kijelölt hidak biztosítása volt, míg a szárazföldi egységek számára a Eindhoven-Arnhem országúton való áthaladás biztosítása volt a feladat. A hadműveletet több hibás döntés jellemezte, melynek főképp a rövid tervezési idő volt a fő oka, így ugyan a németek pótolhatatlan veszteségeket szenvedtek el, de a hadművelet kudarccal zárult az antant számára, majdnem akkora veszteséggel, mint a normandiai partraszállásnál.

Fizikailag és látvány szempontjából egy panaszos szó sem érheti a programot: élmény a javából.

így is be fogunk kapni szép számmal. Ehhez jön még a plusz, hogy minél magasabb nehézségi szinten próbálkozunk, úgy kezdjük átérezni igazán, hogy ezt a háborút csak is megfontoltan, méterről méterre haladva lehet megnyerni, sőt, ha civilt lövünk le véletlenül, nos azt se jutalmazza pozitívan a gép. Remekül példázza a döntéseink fontosságát az alábbi példa: abban a fejezetben, ahol megkapjuk magunk mellé a rohamosztagosokat, két sorban masíroznak felénk a németek. Ha túl korán fedjük fel magunkat és rontunk nekik, akkor a hegy tetején lévő fedezékek mögé elbújnak, ahonnan piszok nehéz kipucolni őket. Ám ha várunk, amíg közel érnek hozzánk, akkor igen csinos tisztogatást végezhetünk a soraikban – a legtöbbjük fedezékkeresés közben vígan lekaszálható.

A.I., TE ALJAS

Ez egyébként főképp a megújult és remekül teljesítő mesterséges intelligenciát dicséri, ugyanis társainkra tényleg számíthatunk, a parancsainkat ésszerűen hajtják végre, üvöltenek, hogy keressünk fedezéket, ha épp tűz alá kerülnénk – s emellett segítik a bajba jutott társaikat is. Azt tán már említenem sem kell, hogy a terep adottságait is remekül kihasználják, nem bújnak olyan objektum mögé, ami átlőhető, s ha gépágyút találnak, rögvest használatba veszik. Okos. Ugyanez a németek oldalára is igaz: igyekeznek mindent a hasznukra fordítani, ellenben a viselkedésükben akarva akaratlanul felfedezhető némi előre letárolt program, a köz nyelvén szkript. Több esetben is, amikor elhaláloztam, és az ellenőrző pont után visszatértem a kritikus helyszínre, két-két nációból az első páros mindig a kőkerítés egyik fix oldalához ment, a másik kettő meg amint meglátott, azonnal berohant a mellettük lévő házba, kivétel nélkül a konyha asztala mögé bújva, véletlenül se mondjuk balra, ahonnan tuti nem számítottam volna rájuk harmadjára. Mondhatnám erénynek, hogy a nehézsége miatt jól jön ez az apró betanulási lehetőség, de ez nincs így, mert a HALO 3-ban ellenségek mindig meglepetést tartogató, soha ki nem számítható viselkedése nagyszerű játékélményt produkált, co-op-ban játszva Batetel alig győztük kihúzni egymást a csávából. Rögvest következik egy újabb hiba, miszerint a küldetéssorozatot csak egymagunk vállalhatjuk fel, a kooperálás lehetőségét kihagyták, míg a COD5 már ezzel felvértezve fog érkezni.

MIT ÉRT HÁROM ÉV

A fejlesztők ugyan rengeteg időt kaptak játékuk megálmodásához, ám hiába az Unreal hármas

AZ EGYSÉGEKKEL VALÓ OPERÁLÁSI LEHETŐSÉGEK

Négy különböző fegyverekkel operáló osztagot kapunk vezénylésünk alá a hadműveleteink során. Amennyiben kérjük a tutorialt, az készségesen megmutatja nekünk, melyik egység mire használható igazán, de kis logikával magunk is tudni fogjuk, mikor kellenek a rakétavetősök, mikor a rohamosztagosok, mikor a tankelhárítók. Az egységeink közül egyszerre csak egyet irányíthatunk, közöttük természetesen bármikor váltogathatunk. A legfőbb parancs az, hogy kövessenek minket, így kvázi lekövetik amit mi teszünk, ha támadunk támadnak, ha fedezékbe bújunk ők is így tesznek. Emellett kiadható nekik, hogy mely fontosabb pontokhoz menjenek, majd legvégül az, hogy a németek közül melyik részegységet támadják. Ez azért jó, mert amíg ők fedezékből megzavarják őket, mi egy másik osztaggal például mögéjük kerülve hátba támadhatjuk az ellent, amire nem igen lesz már érdembeli reakciójuk. Hasonlóképp tanácsos eljárni, ha valaki egy toronyból osztja az áldást, s amíg a többiek „lefoglalják” mi be tudunk rohanni az adott épületbe, hogy kifüstöljük onnan.

HABÁR VANNAK JELENLEG TÖBBET NYÚJTÓ JÁTÉKOK A PIACON, A HELL'S HIGHWAY MÉG ÍGY IS BŐVEN A KÖTELEZŐ KATEGÓRIÁBA TARTOZIK.

számú motorja, a 3.5-ös verziót beletuszkolni már nem volt idejük, ezáltal az objektumok, házak nagyja abszolúte nem rombolható le. Ekkor ugrottak be a Grath által írt Bad Company cikkben található szavak, miszerint az új Battlefield után minden játék, amelyben ez nincs, kicsit ódivatúnak fog tűnni. És valóban: amikor egy aljas tiszt befészkeli magát egy házba és végtelen tárú gépágyújával osztja a halált, bizony hiányzott az a lehetőség, hogy rászóljak a páncélöklös csapatomra, hogy ugyan tessék már kirobbantani alóla mindent. Persze a terep egy része olyan elemekkel tűzdelt, amelyek nem immunisak a golyóra, mint az asztalok, fakerítések, továbbá homokzsákból készült bástyák. A dedikált (magyarán a misszió részét képző, ezért rombolhatóvá tett) tornyok azért szétrobbanthatóak, de korántsem olyan mértékben, mint ahogy azt a Bad Company teszi. Minden más viszont nagyszerűen néz ki, a mozgásanimációk korrektek, a táj kápráztatja a szemet – nem emeli új magasságokba a grafikai színvonalat, de egy igen dicséretes szintet képvisel, igazi, 2008-as vonalat (erre a kijelentésemre vélhetően a Gears of War 2 csúnyán rá fog cáfolni hamarosan – mármint konzolon). Persze ez a minimum gépigényen is meglátszik: noha nem követem szoros figyelemmel, de kevés játéknál láttam belépőszintnek megjelölni egy kétmagos processzort, abból is rögvest 2,6 GHz-eset.

A HÁBORÚ ARCAI

A Hell's Highway nem az első feldolgozási kísérlet a Market Garden hadműveletet illetően: készült belőle elfogadható, de legalább jó régi film A híd túl messze van címmel, Richard Attenborough rendezésében, olyan sztárokkal, mint Robert Redford, Michael Caine vagy épp Gene Hackman. Természetesen a játékvilág is többször merített a balul elsült hollandiai kalandból: a CoH: Opposing Frontsban rögtön német szemszögből tarthatunk lógyakorlatot a rossz helyen földet érő és az utánpótlástól is megfosztott szövetségesekkel. A MoH: Airborne szintén megidézi a rossz háborús tervezés csimborasszóját, az egyik legidegesítőbb pályát kapjuk, ahol – miután bajtársaink elakadnak valahol hátul – egyedül kell szembeszállnunk a hidat védő gázálarcos, rakétavetőkkel felszerelt nácikkal. Könyves és később filmsorozatos változatban meg kell említenünk a Stephen Ambrose-féle, háborús veteránok visszaemlékezésein alapuló Elit alakulat-sztorikat is. Hiába, egy ilyen látványos bukást nem lehet csak úgy a szőnyeg alá seperni.

HIÁNYOK, MULTIPLAYER

A kooperatív mód hiányát már említettem, de emellett semmilyen más játékmód sincsen a játékban, amely extra tartalommal ruházná fel a programot. Az rendben van, hogy tizenhét fejezeten keresztül kell az antant javára billentenünk a háború mérlegének nyelvét, és ez jó tizenöt órányi játékidőt takar, valamint a változatos taktikáknak köszönhetően az újrajátszási faktor se alacsony, de mégis, valami kis pluszt azért illett volna az alap küldetések mellé pakolni.

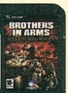
A multiplayerről sajnos csak címszavakban tudok nyilatkozni, mivel a hivatalos megjelenés előtt a szerverek nem aktívak, s emiatt még a választható játékmódokba se enged betekintést a drága. Ami biztos, hogy húsz fős multiplayer lesz, oldalanként tíz-tíz fővel, és nem a hagyományos deathmatch szabályai szerint fog zajlani, hanem a játékra jellemző, csapatalapú harc lesz a jellemző. Minden oldalon lesz egy-egy osztagnak vezére, aki utasításokat adhat, rendelhet tüzérséget, de a lényeg természetesen az ellenfél teljes megsemmisítése lesz. Az ígéretek szerint a rendszer teljesen más lesz, mint azt az eddig megszokott multiplayer játékokban (bízom benne, apróbb missziókat is pakolnak bele, mint a győzelem feltétele), viszont emellett a klasszikus módok, mint a CTF vagy a már említett DM igencsak hiányozni fog a legtöbb játékosnak.

VÉGÉRTÉKELÉS

Akadnak kisebb hibák a játékban, ez vitathatatlan, s ezek miatt nem is válik olyan halhatatlanná, mint a COD4 tavaly, igaz, a multiplayer rész sokat dobhat még rajta, de egy fecske ugye nem csinál nyarat. Véletlenül sem akarom leszólni a programot, de a pár apró újítás és a bivalyerős grafikai dózis ellenére sem több, mint az elődje volt. Járműhasználat továbbra sincs, teljes mértékben rombolható környezet nem került a játékba, ellenben van a háború izgalmát visszaadó, a megfontolt lépéseket igénylő játékmenet, s az átvezetőkben megkapjuk azt a szörnyű, véres valóságot, amit akkoriban hőseinknek nap mint nap át kellett élniük. Sőt, valódi, a beosztottjaiért felelős őrmesternek szintén semelyik másik hasonszőrű játékban nem érezhetjük magunkat, és fordítva, a csapatunk nélkül egymagunk nem nyerhetünk háborút – szóval remek program a Hell's Highway, melegen ajánljuk mindenkinek.

PC GURU

GRAFIKA	10
ZENE	09
JÁTÉKÉLMÉNY	08



A BIA: Hell's Highway hű maradt önmagához, és azt a nagyszerű háborús szimulációt hozza el nekünk újra, mint amiért anno megszerettük. Minden kicsit több, szebb, precízebb, életszerűbb, de forradalmi újításokat nem hoz magával. De legyen ez most a legkisebb baj, a harmadik rész a hibák ellenére is úgy jó, ahogy van.

TRIACE

PRO:
+ Gyönyörű grafika
+ Értelmes mesterséges intelligencia

KONTRA:
- kevés újítás

www.pcguru.hu/76

9.0

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIV 3 GHz
Memória: 1 GB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 8 GB
Video: 128 MB VGA, SM 3.0

A halászok élete nem csak játék és mese... írta · miguel

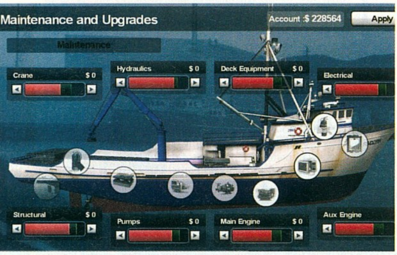
DEADLIEST CATCH: ALASKAN STORM

fejlesztő > Greenwave kiadó > Liquid Dragon Studio web > www.liquiddragon.com/deadliest.php

Egy halom csali, pár ketrec, egy nagy hajó, bátor és büdös legénység – no meg rákok, tenger és hullámok. Ezt ígéri nekünk a Folyékony Sárkány Stúdió, mégpedig egy olyan recept alapján, ami a Discovery Channelnek már bejött: Sig Hansen kapitány kalandjai immár nem csak a tévében hódítanak, hanem mi magunk is kipróbálhatjuk magunkat ebben a korántsem hétköznapi melóban.

Szinte biztos vagyok benne, hogy még azok is szántak néhány szájtátós percet ezekre a bátor – vagy épp teljesen őrült – emberekre, akiket amúgy nem fog meg a rákhalászat miliője. Tény, hogy ép ésszel nehezen fogható fel, miért is merészkedik valaki egy rozoga lélekvesztőn a több méteres hullámok közé, hogy ott aztán visszataszító körülmények között ocsmány kis dögöket emeljen a felszínre – viszont az is tény, hogy mindez egy olyan világ, amit bár élőben nem szívesen néznénk meg belülről, azért egy ártatlan próba erejéig beleszagolnánk a dologba.

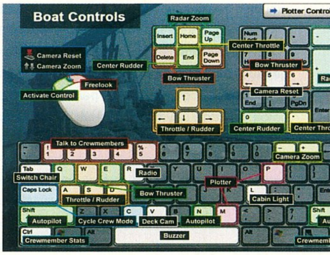
Jól kezdődik az egész, a kiválasztott hajót kedvemre csicsázhatom, így a sorozatban eredetileg látható Northwestern hamarosan fekete és piros színekben játszó kalózbárkává vedlik át, és a megtévesztés teljessége miatt még a nevét is át-



írom – a Radzeer immár készen áll a nagy kihívásra. Kicsit elszöszölök a legénységgel, kell ugye egy ezermester, egy szakács, valaki, aki képes behúzni a ketreceket, meg pár nagydarab srác, aki úgy általában bírja a kiképzést a fedélzeten. Minél tapasztaltabb fickót választunk, annál nagyobb százalékot kell neki fizetnünk a zsákmányért kapott pénzből, szóval viszek egy vén tengeri medvét, egy tapasztalt mogorvát, meg három zöldfülűt – az egyikük egy csaj, majd ő főz meg mászik a ketrecbe a csalival.

Remekül érzem magam, a térképen kijelölöm a csapdák leendő helyét, időgyorsítással odaszáguldok, és elkezdem kihajigálni a ketreceket. Az első nyolc kint van, kicsit odébb megyek, ott is beszórom a vízbe a cájgot, és nekiállok annak, amit a játékban a legtöbbet kell: várni. Eltelik két nap, visszamegyek, felszedem a ketreceket, örülök, hogy mennyi rákot fogtam, viszszahajózok a kikötőbe, leadom a szerencsétlen soklábú konyhai alapanyagokat, bezsebelem a lét – és ennyi, kezdődik az egész csapdakiszórásos, ketrecbegyűjtős szenvedés az elejéről, és bár elsőre jó móka, ötödjére marha idegesítő. Mindamellett, hogy a játék telis-tele van jó ötletekkel, mint az egymással civódó legénység, a szinte minden részletre kiterjedő videótréning vagy a hajó tuningolhatóságának mélységei, az alapötlet, hogy fogjunk rákokat, sajnos iszonyatosan monoton. Persze ez nem meglepő, mert hé, az életben sem nagyon lehet cifrázni hetven darab döglött hallal felcsalizott ketrec liftezését, és a DCAS végső soron egy szimulátor. Egy próba erejéig valósághűre vettem a nehézségi fokot, hogy hátha majd úgy érdekesebbé válik a horgászat, és tulajdonképpen lett is eredménye: jóformán egy csapdát sem dobtam le a tengerbe, mert ha épp nem a legénység valamely tagja szenvedett súlyos sérülést, akkor a teknő technikája mondta be az unalmast – kicsit mintha a Vészhelyzet és az Amcsi motorok is szerepet kapott volna, annyit ápoltam és hegesztettem hirtelen.

Az az érdekes, hogy bár a játék igazából nem jó, nem mondhatom, hogy a fejlesztők nem végeztek remek munkát. Persze szinte minden tekintetben találunk sorjás részleteket vagy elszabott apróságokat, tulajdonképpen ebből a témából ennyit lehet kihozni. Furcsa, de a Deadliest Catch egy érdekes játék, ami hamar borzasztó unalmassá válik, ennek ellenére érdemes vele foglalkozni, mert ezernyi apróságot tudhatunk meg arról, milyen nehéz meló összehozni egy rákvacsorát. Talán ha lenne egy gomb a csapdák automata elhelyezésére és felszedésére...



Következő számunk megjelenésére szeretnénk, ha bemagolnátok a játék irányítását. Egyszerű lesz...

pc guru

GRAFIKA	06
ZENE	06
JÁTÉKÉLMÉNY	05

A fejlesztők mindent megtettek, szép a tenger, érdekes a körítés, masszív a videótartalom – de sajnos ettől még a rákhalászat a világ egyik legunalmasabb veszélyes munkája.

MIGUEL

WWW.PCGURU.HU/I202

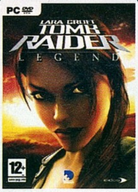
6.3

GÉPIGÉNY:
Op. rendszer: XP/Vista
Processzor: 2 GHz Pentium 4
Memória: 512 MB RAM
Video Card: GeForce 5900
Szabad hely: 1,5 GB

top 5 Classic

Aki folyamatosan követi a PC Guru Online eseményeit, annak bizonyosan nem lesz újdonság, hogy elindult a webshop az oldalon. Ennek apropóján indítottuk új rovatunkat, amelyben régebbi, de jó játékokat ajánlunk a figyelmetekbe (kedvező áron!), olyan címeket, amelyeket akár már a PGO Webshop-ból is megrendelhettek.

1 TOMB RAIDER: LEGEND



Értékelés:89%
Ára: 1990 Ft
Link: www. pcguru.hu/137

Amikor már mindenki pálcát tört a Tomb Raider-széria és Lara Croft felett, akkor megjelent a Crystal Dinamics és új életet lehelt a kissé megfáradt régésznő kalandjaiba. A hősnő visszatalált a gyökereihez, ismét a címadó kripták adták a pályák alapjait és szerencsére a játékmenet is a régi, imádott fényében kezdett tündökölni. A menet persze itt nem állt meg, kevéske várakozást követően megkaptuk a Tomb Raider: Anniversary-t, és a következő számunkban már a legújabb TR kaland is bemutatkozik. Addig is, itt van nekünk a nagyszerű Legend, amit most rettentően baráti áron szerezhetünk be, és bizony ráhangolódásnak ez tökéletes, megint belejövünk az irányításba, a gyakorlatokba és felkészülten vághatunk neki a legújabb kalandoknak.

2 STRANGLEHOLD

Értékelés: 80%
Ára: 3990 Ft
Link: www. pcguru.hu/255

Éppen egy éve mutattuk be a magazinban a Stranglehold című játékot, ami ugyan nem volt lenyűgöző, de azért nagyon jól el lehetett vele szórakozni. Most, tizenkét hónap elteltével már meglehetősen olcsón hozzá lehet jutni a programhoz. Négy ezresnél is kevesebbért találhatjuk meg most a programot a boltokban, és ennyi pénzért bőven jó üzlet ez a lövöldözős játék, amely nagyszerűen adja vissza a John Woo-filmek hangulatát (mert ugye maga a mester is részt vett a játék készítésében). Akik szeretik az adrenalingazdag, Max Payne-típusú, lassított jelenetekkel tarkított akciókat, azoknak kihagyhatatlan vétel, hiszen egyrészt jó pár órára leköti az embert, másrészt nem egy könnyű darab, igen komoly kihívást biztosít, már kezdő szinten is...

3 HITMAN: BLOOD MONEY

Értékelés: 80%
Ára: 1990 Ft
Link: www. pcguru.hu/88

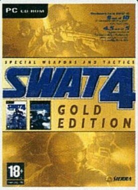
A Hitman széria negyedik része, a Blood Money néven futó bérgyilkos kaland ugyan nem a legjobb a megjelent epizódok közül, de szerencsére az IO Interactive még a sorozatgyártás közepette sem kúszott egy bizonyos szint alá, így most, mikor a program már a lehető legbarátibb árkategóriában található, bátran ajánljuk mindenkinek, aki kellemes órákat töltött bármely, a 47-es ügynök kalandjait feldolgozó játékkal. Újításokkal ugyan nem nagyon pakolták tele ezt az epizódot, de aki szereti megtervezni az eliminálást és pepecselni a kivitelezéssel, az bizonyosan ezúttal is jól fog szórakozni, arról nem is beszélve, hogy két éves kora ellenére ez a játék még mindig elég jól néz ki, és mai színvonalon nincs is szükség erőműre a futtatásához.

4 HELLGATE: LONDON

Értékelés: 84%
Ára: 3990 Ft
Link: www. pcguru.hu/241

Szintén közel egy éves program a Hellgate: London, ami ugyan a Strangleholdhoz hasonlóan nem okozott eufóriát a szerkesztőségünkben, de azért nem is volt akkora katasztrófa, és most, hogy négyezer forint alá olvadt az ára, már nyugodtan mondhatjuk, hogy érdemes belemerülni ebbe a Diablóra hajazó, teljes 3D-ben pompázó programba – persze csak akkor, ha nem zavar minket az egy idő után kissé monotonná váló játékmenet, amit maximum az új szörnyek és a tápolás dob fel. Hentkirályoknak persze így is simán megéri. Kis jótanács, hogyha esetleg belevágnátok a vételbe, a telepítés után mindenképpen essetek neki a patcheknek, azok ugyanis hihetetlen módon képesek javítani az alapból kissé akadozó programon.

5 SWAT 4: GOLD EDITION



Értékelés: 80%
Ára: 1990 Ft
Link: www. pcguru.hu/130

Végezetül egy taktikai FPS az utolsó ajánlatunk, de semmiképp nem az utolsó helyen, hiszen talán az e havi top5 kollekciónk legjobb vételéről van szó, lévén a SWAT 4 gold verziója nem egy, hanem rögtön két játékot tartalmaz, méghozzá az eszméletlenül barátságos kétezer forintos kategóriában. Természetesen a SWAT nem egy Rambo-szimulátor, kifejezetten azoknak ajánljuk, akik szeretik a taktikai harcot és az vérfagyasztóan élethű szituációkat. A SWAT 4 realisztikus rendőrszimulátor, izgalmas helyzetekkel és igen valósághű sérülésmodellel. Lévén egy 2005-ös megjelenésű programról van szó, a grafika már nem ostromolja az egeket, de attól még egy remek kis program ez, ami kifejezetten nehéznek hat az olyan címek után, mint amilyen a Tom Clancy's Rainbow Six Vegas 2 volt. Azoknak, akik túlságosan egyszerűnek találták az ottani megoldásokat, azoknak itt van a SWAT, ami dupla kivitelben bizonyosan hosszú napokra kellemes kikapcsolódást biztosít majd.

A sötét űrben valami rettenetes vár ránk, valami felfoghatatlan és kegyetlen...

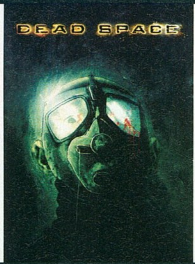
DEAD SPACE

fejlesztő > EA Redwood Shores kiadó > EA web > www.deadspacegame.com írta · Grath

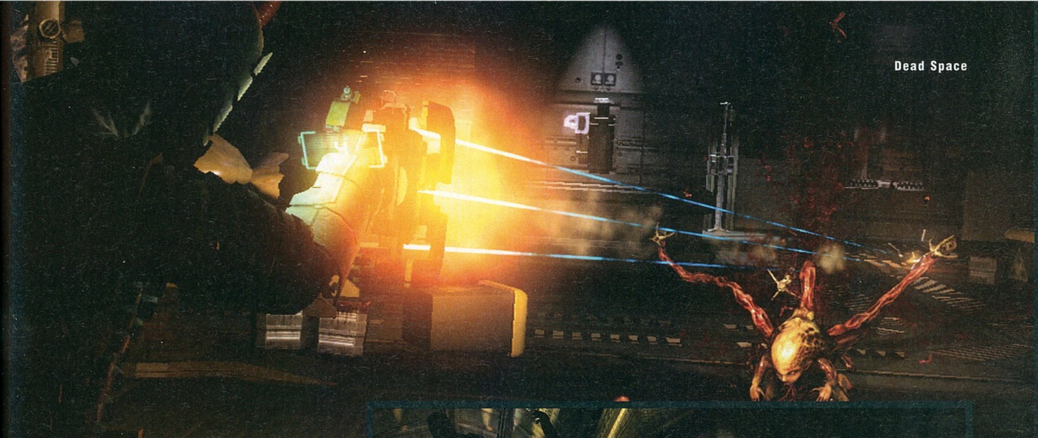
Isaac Clarke vagyok, szüleim igen büszkék a nevemre, pedig csak valami őskori írók nevéből ollózták össze. A suliban annyit szekáltak miatta, hogy úgy döntöttem, új lappal indulok: kitanultam az űrhajómérnöki szakmát, és bejártam a világűr végtelenjét. És noha egyszerű rutinbevetésnek indult, mégis a mai lett életem leghosszabb napja...

A meló ugyan gigantikus volt, de mégsem tűnt nehéznek. Odamegyünk a hajóhoz, megjavítjuk, ami elromlott, majd elhúzunk valami üdülőtelep felé, hogy elmulassuk a pénzt. Bárcsak még akkor visszafordultam volna! De hát ki sejthette volna előre, hogy mi is fog velem történni azon az átkozott űrállomáson...

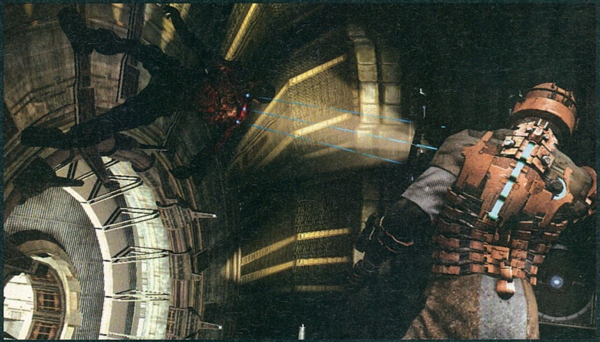
Illetve, fenéket űrállomás, az Ishimura egy hajó. Igaz, a legnagyobb nem katonai jellegű hajó az ismert univerzumban, de csak egy hajó, ismerem kívülről-belülről minden porcikáját. Tudom mitől megy, mitől áll meg, mire hogy reagál. Ezért nem is értem igazán, hogy miként tudott elromlani – márpedig elromlott, hisz az adatok szerint hetek óta kering a széttépett bolygó körül. Igen, az Ishimura egy bolygófaló űrhajó, bár sokkal közelebb van a valósághoz, ha egy óriási bányagépnek tekintjük. A kutászok által felkutatott, hatalmas ásványkincseket rejlő planéták mellé utazik, legénysége, a keményen dolgozó bányászok megtelepszenek a bolygó kilenc pontján, és fáradtságos munkával nekiállnak az előkészítő munkálatoknak. Három év, három hosszú év kell hozzá, hogy minden a helyére kerüljön, és ezalatt az Ishimura türelmesen lebeg egy helyben. Aztán, ha eljön az idő, beindulnak a máskülünkben térugrásra használt hajtóművek, és a bolygó az emiatt fúrt szakadékok, megbuherált tektonikus lemezek mentén megreped, majd darabjaira hullik. A mérnökök minden egyes darabot pályára állítanak, majd az Ishimura gépei elindulnak, és felemésztik a szó szerint kontinensnyi sziklákat, kivonva belőlük a Földről, Marsról és a többi lakott bolygóról rég elfogyott anyagokat. Legalábbis ez történt eddig harmincnégyszer, most ugyanis az



Már az előzetes borító is jól mutatja, hogy nem gyerekmesével lesz dolgunk...



El se hinnétek, hogy néhány mérnöki eszköz micsoda pusztításra képes. Csak próbáljátok ki...



Ishimura elnémult, és hiába lebegnek körülötte az Aegis 7 elképzelhetetlenül hatalmas darabjai, a gépei nem forognak.

No de ez még nem katasztrófa, hisz ezért vagyunk mi, a javítók – legalábbis ezt hittem. Volt is pár elképzelésem, hogy hol kell kezdeni a kutakodást, a szerelést, úgyhogy kész tervekkel érkeztünk meg. Persze ezek azonnal, még megérkezésünk előtt széthullottak, hisz rádiójeleinkre senki nem válaszolt. Se a kapitány, se a kommunikációs tiszt, de a szkennelések alatt még egy vacak személyi kommunikátort sem sikerült fellelnünk. Ekkor kellett volna dezertálnom – de persze utólag már könnyű okosokodni. Mi persze leszálltunk, én, aki elvégzi a munkát, a főnökasszony, aki ezt irányítja, és az az új fickó a biztonságiaktól. Mintha évekkel ezelőtt lett volna...

Tehát leszálltunk, és bizony azonnal feltűnt, hogy valami nagyon nem stimmel. Senki nem sietett üdvözlésünkre, ráadásul a hajó szinte minden része megsérült. Itt a világítás ment ki, ott egy áram alatt levő vezeték szikrázott, amott meg törmelék borította a padlót. Hiába mentünk óvatosan előre, a bekövetkező eseményekre nem lehettünk felkészülve – előbb vérnyomokat találtunk, majd egy hullát, egy igazi hullát! Aztán, ahogy próbáltuk kideríteni, hogy mi a nyavalya is történt itt, elszabadult a pokol. Megjelent egy lény, egy undorító, nyálkás humanoid, melyen még látszottak az egykori emberi arcvonások, de az is, hogy már semmi emberi nem maradt benne. A többieknek sikerült elmenekülnie, és pedig rájöttem, hogy a jó öreg plazmavágómnak más haszna is van, mint a sziklák, fémek precíz kettévágása – a lövedéke jól viszi a húst is. Igaz, a rohadt dög hihetetlen mennyiségű találatot bírt ki, egy ember már a töredékétől is elpusztult volna, ez pedig csak jött és jött, hörgött és csapkodott. Csak később, mikor már sikerült többet kideríteni a nyomorultakról – a tudósok nekromorfnak nevezték el a fajtáját – tudtam meg, hogy sokkal érdemesebb arra rámenni, hogy a végtagjaikat lenyiszálva tegyem őket életképtelenné. Igaz, bármelyik állatról is van szó (merthogy később egy egész állatkertre való variációval találkoztam), két végtagmetszést még általában kibírnak, de a harmadik elveszítése már sok nekik. Ráadásul karok (illetve csápok, kampók) nélkül támadni nem bírnak, a lábak elvesztése után pedig csak lassan kúsznak. Sajnos ezek a támadók – akiket még egyszerű csapkodásokkal is ki tudtam nyírni, mikor mázlim volt –, csak a legegyszerűbb, legbutább tagjai a nekromorf seregnek. Van egy kutyaméretű dög, amelyik a falon futkos, és tüskéket lő ki, egy másikat páncél borít, és alig látod alatta a sérülékeny ízületeket, és van egy dagadt húsmassza, amelyik robbanó spórákat vagy miket köpköd. Van kicsi és van amelyik egy óriási űrmurénára hasonlít, van lomha és van villámgyors, az egyik apró, patkányméretű bestiákat köpköd, a másik a fogát vájja a kezembe – undorító egy banda ez!

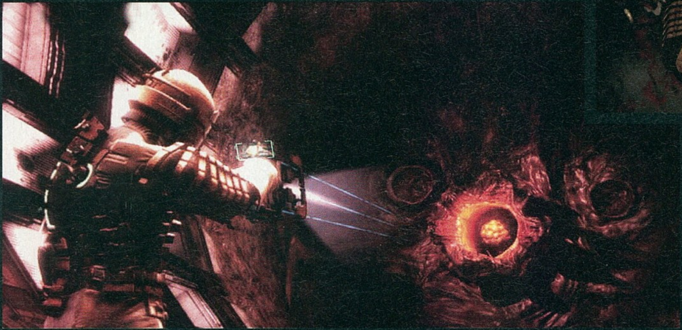
DEAD SPACE KÉPREGÉNYBEN IS

Mikor ezen sorokat olvassátok, már hónapok óta elérhető (Amerikában, illetve itthon esetleg képregényboltokban) a Dead Space képregényváltozata, amely az Image Comics és az Electronic Arts összefogása alapján jött létre. A rajzolt történet természetesen nem a játék cselekményét örökíti meg, hanem kiegészítés hozzá, hiszen az Ishimurára kerülésünk előtti történéseket meséli el. A baj forrásának tartott relikvia megtalálása a központi elem, a vele kapcsolatos események kibontakozásának lehetünk a tanúi és annak, hogy jut az űrhajó az érkezésünkkori állapotra. Az elkészítésért felelős alkotók nem kezdők a szakmában, Ben Templesmith járatos a horrorban, neki köszönhetjük "The 30 Days of Night" című vámpíros mókát, Anthony Johnston pedig olyan klasszikusok papírra adaptálásában vett részt, mint a Texasi láncfűrészes gyilkos. Szóval az alkotás ígéretes, akinek bejön a játék, annak érdemes lehet foglalkozni a rajzolt változattal is.

Bár a képekből egyáltalán nem jön át, a grafika valami elképesztően hangulatos, magába szippant pár perc alatt.

A szétmarcangolt bolygó felett lebegő űrhajó véres titkot rejt. Vajon lesz erőnk megtalálni, megfejteni...?

Igazi túlélő horrorral van dolgunk, ahol minden lélegzet és minden egyes lőszer számít...



És ami a legrosszabb – valami megmaradt az emberi intelligenciából, mert néha csapdákat állítanak, megpróbálnak átverni. Az egyik például halottnak tettette magát az első találat után, és csak akkor tápászkodott fel, mikor már elmentem a teste mellett. A másik meg képes elmenekülni, hogy pár fordulóval később egy újabb szellőzőaknából ugorjon a fejemre.

Ráadásul az egész legénység eltűnt, a nekromorfok az Ishimura-legénység egykori tagjaiból alakultak ki. A megmentésükre az itt-ott megtalált orvosi papírok, audiófeljegyzések alapján semmi esély, így megkeményített szívvel mészároltam a mutánsokat. Pár órával később kiderült, hogy egy, az Aegis 7 felszínén talált ősi műalkotás lehet a fertőzés kiindulópontja. Ez a dolog, ez a valami az első jele intelligens lényeknek, mióta az emberiség vagy ötszáz éve először elhagyta bölcsőjét, a Földet...

Szép lassan megismertem az eseményeket: a tárgyban az isten létezését szolgáló bizonyítékot látó esztelen papot, a naív kapitányt, a hamar bepánikoló bányászokat és a keményen, de mégiscsak hiába dolgozó orvosokat... És most, megismerve a dolgokat, ezt kell mondanom, bárcsak a közeli napba lőtték volna ki azt a rohadt valamit és ne hozták volna az Ishimura fedélzetére!

Már a hatalmas hajó szinte minden részét bejártam. Kerestem adatokat a kórházszinten, a meteorelhárító-rendszert beüzemeltem a pilótafülke, vagy inkább pilótaterem felett, jártam a hajtóműnél és a lakóövezetben, az ételeket termelő hidroponikus gyárban és a szórakoztatóközpontban. Mivel azonban a saját hajónk már rég felrobbant, ezt muszáj volt megtennem, a menekülésünk érdekében. De hát kit is szédítek, már órák óta nem is hallottam a többiek felől, és még régebben voltam ténylegesen a közelükben. De amit a kommrendszeren keresztül üzentek, az sem volt megnyugtató, a főnököt a szörnyek üldözték, a kissé gyanúsan viselkedő biztonsági fickó pedig elment megszerelni valamit a központban...

PC-S HORROR

PC-n a horror nem túlságosan erős műfaj. Ha egy kicsit visszatekintünk, akkor alig találunk igazán értékelhető alkotást ebben a szegmensben. Tavaly volt például az Obscure 2, ami ugyan horror volt, habár nem ijedtünk meg tőle nagyon, és talán még az első két Penumbra említhető ezen kategórián belül – és ki is fújt a felhozatal. Szerencsére a Dead Space javít ezen a mutatón, de kétségtelen, hogy konzolon ebből a szempontból is sokkal nagyobb a választék. Talán még a Dead Rising javíthatott volna a statisztikákon, de mióta megkezdődött a per a Capcom és a Romero filmek jogait birtokló MKR Group között a játék miatt (ami túl sok hasonlóságot mutat a Dawn of the Dead című filmmel), azóta a PC-s portról egyetlen szót sem hallani, még mindig úgy tudjuk, hogy törölték a megjelenést. Nem dúskálhatunk hát a vérfagyasztó programokban, pedig nem lenne rossz, ha az asztali számítógépekre is több ilyen borzongató alkotás készülne. Legalább olyan minőségben, ahogyan az Electronic Arts a Dead Space-t tálalta...

BÍZTUNK BENNE, HOGY A DEAD SPACE REMEK ALKOTÁS LESZ, DE A VÉGEREDMÉNY MÉG ÍGY IS FELÜLMÚLTA AZ ELKÉPZELÉSEINKET...

Lassan nekem is tovább kell indulnom, bár nincs hozzá nagy kedvem, annyi borzalmas élményben volt részem. Ott vannak például azok a hajószekciók, ahol megsérült az Ishimura, és légüres térben kellett machinálnom. Még szerencse, hogy a mágneses csizmámmal minden felületen tudok járni (egy ízben az Ishimura külső felszínére is ki kellett merészkednem – na ott majdnem elfogyott az oxigénem, mire visszataláltam...), de néha még így is elveszítettem a fonalat, amikor a plafonon állva lövöldöztem a rohadt állatokra, melyek a falakon közelítettek. Vagy ott vannak az antigravitációs mező sérülései – ha rálépnék a zúgó, vibráló padlólapokra, szó szerint nyaktörő, sőt, koponyalékelő sebességgel csapódnék a plafonba. Tudom, mert vágtam már így taccsra nekromorfokat...

Másutt hatalmas gépeket kell visszakapcsolni – szerencse, hogy mérnökként képes vagyok a távolból egy gravitációs sugárral működtetni a dolgokat. Ez nem csak az áram nélküli liftek mozgatására jó, de például messziről tudtam magamhoz venni a vákuumban lebegő lőszert, oda tudtam vágni a nekromorfok közé a nehéz, vagy éppen robbanó tereptárgyakat – vagy éppen a saját, levágott karmukat, savas spórával tömött szottyadt hullájukat. A másik mérnökeszköz, ami szintén segítette az életbenmaradásomat, a sztázisaktiváló volt. Ez lelassítja az eltalált dolgot, legyen az egy túl gyorsan pörgő gépezet, egy meghibásodott biztonsági ajtó, vagy éppen egy felém rohamozó nekromorf – hihetetlen, hogy ez az eddig csak ritkán, a finom műszereknél használt kütyü hányszor húzott ki a trutyiból. Sajnos míg a gravitációs eszközömet bármikor, bármeddig tudom használni, addig ez utóbbi bizony szívja a páncélom tartalékait, és igazi megváltás, amikor egy fali kapcsolónál újra tudom tölteni.

És ha már hálát adok, akkor meg kell említenem a szerencsémre működőképesen megmaradt boltrendszert is – így legalább volt lehetőségem elkölteni a szerencsétlenül járt embereknél talált pénzt. Tudtam venni gyógycsomagot és lőszert, új fegyvereket, és ami talán ezeknél is fontosabb, új páncélokat. Ez utóbbi nélkülözhetetlen volt, hisz az új és jobb modelleken sokkal több cuccot tudok tárolni, na és persze a szörnyetegek ellen is jobban védenek. Néhol csak terveket találtam, szerencsére a boltnál ezeket aktiválni tudtam, és ekkor megvásárolhatóvá váltak ezek a tárgyak is. Mérnökként sikerült használnom a hajón található munkaasztalokat is, ezekkel – illetve az itt-ott talált, node nevű cuccok felhasználásával – a felszerelésemet tudtam fejleszteni. Nem csak a fegyvereim lettek gyorsabbak és durvábbak, de a páncélom oxigéntároló képességét vagy a gravitációs matatóm hatótávját is meg tudtam növelni. Nagy kár, hogy az ehhez szükséges node-okból nem találtam egy nagyobb kupacot... akkor talán esélyem is lenne a túlélésre.

Mert amúgy ez nem volt könnyű. Nem csak a nekromorfokkal van a baj, de a lőszerből sincs túl sok. A lángszórót például egyszerűen nem merem használni, annyira szűkében vagyok a hajtóanyagnak. Persze kénytelen leszek, mert ahogy a hangokat hallom, arrébb sincs minden rendben... Na de mindegy, mennem kell, ez a munkám. Isaac Clarke vagyok, remélem valaki megtalálja és elolvassa majd ezt a jegyzetet, legalább ez legyen, ha nem sikerülne kijutnom és tájékoztatnom az emberiséget a rá leselkedő veszélyről. Béke legyen veletek!

pc guru

GRAFIKA	09	
ZENE/HANG	10	
JÁTÉKÉLMÉNY	09	

GRATH

Mivel egy meglehetősen speciális cikket állítottunk össze a Dead Space-ről, most ehhez hasonlóan következzen egy hagyományostól eltérő értékelés, ahol a játék alapelemeit is kivesézzük, megmagyarázva a fenti grafikonban található értékeléseket.

GRAFIKA:
A Dead Space motorját az Electronic Arts programozói kifejezetten ehhez a játékhoz írták, így egyrészt pompásan a játékélmény alá tud dolgozni, másrészt igen jól fut. S bár a képeken sem Isaac, sem a nekromorfok nem néznek ki túl jól, mozgás közben minden megváltozik – Isaac döngő léptekkel fut, a menük nézegetésekor mindig a kurzort követi fejével és persze az ellenfelek is fantasztikusan lettek animálva. A fények parádésak, és ugyan az árnyékok helyenként furcsamód szögletesek, a design és a kivitelezés zseniális. Az egész hajó logikusan lett felépítve, és kiválóan sikerült berendezni, minden szobában találunk valami érdekeset, valami újat, legyen az egy vérrel írt felirat a falon, egy különleges, a Doom 3-at idéző gépezet, vagy éppen egy üvegfal mögötti brutális jelenet. A vákuumban a hullákból szivárgó-lebegő vér pedig félelmetesen nagyszerű látvány...

ZENE/HANG:
A fejlesztők forradalmat ígértek és meg is tartották a szavukat. Horrornál a zene és a hangok életfontosságúak a feszültség, a rettegés fenntartásában, és ez a Dead Space-nél működik is. Legyen szó a szörnyetegek üvöltéséről vagy az Ishimura szokásos, a háttérben zúgó-dohogó gépezeteiről, minden remekel. Ráadásul a fejlesztők ezúttal nem csak jeleneteket scripteltek le nekünk, de a hangokkal is eljátszották ugyanezt. Ha közelítünk egy ajtóhoz, egyre hangosabb, élesebb lesz az a sikolyszerű hang, amit minden horrorfilmben hallunk, aztán az ajtót kinyitva vagy iszonyatos hangorkánnal elszabadul a pokol, vagy halálos csend támad, hogy még egy teljesen üres raktárba is csak óvatosan, ide-oda lesve merj bemenni. És ott vannak a légüres térben játszódó részek, ahol minden külső hang eltompul – néha még a támadó nekromorfokat sem halljuk – és csak Isaac hörgő, egyre hevesebb lélegzetvételeit halljuk. Ha pedig elfogy az oxigén...

JÁTÉKÉLMÉNY:
Nem is tudom mivel kezdjem a méltatást! A remek (fejleszthető és másodlagos lövéssel rendelkező) fegyverekkel és a csonkolásra koncentráló harccal? Merthogy megérdemelné, hisz hihetetlenül jó érzés egy jól eltalált lövéssel kidönteni a lábat három-négy rohamozó nekromorf alól. Vagy a tizenkét kiválóan megalkotott pályával, melyek mindegyike jó egy órán keresztül köti majd le figyelmünket – mind más, és mind más kalandokat kínál. Vagy ott van a fejlesztési rendszer, ami belevisz egy kis taktikát a gyűjtögetésbe (adjam-e el majdnem az összes lőszeremet, hogy vehessek egy node-ot, amivel végre el tudom érni az utolsó +HP-t a páncélfejlesztésnél?), ráadásul hihetetlenül élvezetessé teszi a hajó felkutatását. De nem, a legzseniálisabb ötlet a mesterséges kijelzők eltüntetése és a hologramok használata. Az életerőnket és a sztázistartalékot az Isaac hátán levő kijelző mutatja, a lőszerünket a fegyver melletti hologram. A térképet és a tárgylistánkat ugyanígy egy kivetítő mutatja – a játék pedig nem áll le! Borzasztó hangulatos a megvalósítás, ráadásul így az egész képernyőn ömlik az arcunkba a rettegés, a sci-fi katasztrófa, a fantasztikus élmény, melynek Dead Space a neve!

9.5

GÉPIGÉNY:
Processzor: PIII 1 GHz
Memória: 32 MB RAM
Op.rendszer: 98/ME/2000/XP
Szabad hely: 2 GB
Video: GeF6600 v. Ati X700

WWW.PCGURU.HU/1131

Egy másik világ: LINEAGE 2

fejlesztő > NCsoft kiadó > NCsoft web > www.lineage2.com írta · Tika

E pillanatban magasan a WoW-nak áll a zászló, hisz januárban átlépték a tízmilliós álomhatárt. Halkan jegyzem meg ebből 5,5 milla az ázsiai régióból nyomja az ipart, és most tessék megkapaszkodni, a Lineage2 világában eddig 17 millióan tették tiszteletük. Az évfordulós kiadás a poszteres és díszdobozos külsőségeken kívül a régi játékosokat kedvezményes szerverváltási, vagy a karakterük nemében illetve nevében ejthető kiigazítással csábítja, és persze az eddig megjelent 7 vaskos expanzió mindegyikét tartalmazza. Utóbbiakból a Kamael - sorrendben a hatodik - csatolta a játékhoz a legmasszívabb halmazt, 3 új helyszín, 60-nál is több skill, és nem mellékesen egy új faj, a kamael képében. Miközben olvassátok ezt a cikket, valószínűleg már elérhető lesz a Gracia névre hallgató update is, amely a kezdő játékosokat célozza. A szintlépés itt lényegesen gyorsabb, kifejezetten arra hangolták mindent, hogy az extra dolgok, az eddig csak évnyi farmolással elérhető exkluzív tartalom a be nem drótozott halandók számára is elérhetővé váljon...

A Lineage2 az Unreal technológiára épül, és négy éve ugyan folyamatosan toldozzák-foltozzák a látványt, de a WoW-hoz mérve ez egy minőségbeli – ha nem is szakadék – de minimum árokznyi zuhanás.

> **“AZ MMO-K VILÁGA SZINTE NAPRÓL-NAPRA BŐVÜL, ÁM NEM CSAK A NYUGATI VÍVMÁNYOKRA, KELET FELÉ IS ÉRDEMES FIGYELNI...”**

SZÉP!? ÚJ!? VILÁG!?

A karakterek és a környezet közeli textúrái csak néhány napnyi barátság után minősíthetők elfogadhatónak, de mondom, ez betudható annak, hogy lassan már aggkorba lépett a játék, és azt mindenképp az L2 javára írhatjuk, hogy remekül megkomponált helyszínekkel rendelkezik. Az irányítás tulajdonképpen napjaink sláger-MMO játékainak a gyökere, a quick-slotokat, és a belső menürendszert nem véletlenül koppintották oly sokan. A chat rendszer, illetve a sikeresen integrált MSN újabb jó pont. Ami a játékmenetet illeti, nos a WoW-val összemérve a Lineage-é inkább a politika, míg Azeroth-é pedig a gazdaság világa. Az L2-ből a szakmák rendszere gyakorlatilag teljesen hiányzik, nem fogunk gyógynövények után kolbászolni, és míg a WoW erősen jutalmazó jellegű, addig itt a szörnyek/questek után potyogó jutalom csekély, a karakterfejlesztés pedig az első néhány szint után iszonyúan lassú. Aki könnyű babérokra vágyik, annak nem ez a játék lesz a nyerő, ugyanakkor a csoportos PvP (játékos játékos ellen) rendszere talán egy játékban sem olyan erős és kidolgozott, mint esetünkben...

A játék világába két kontinens fért, három királyságra osztva. Elmore a nyugati partokon, illetve vele szemben az Aden, és az óceán hullámain túl a távoli Gracia. A karakter-generálás a megszokott fajokat – humán, elf, dark elf, ork és törp illetve a később bevezetett kamael – hozza a felszínre. A külsőségek kiválasztása után kasztok tekintetében csupán a harcos (Warrior) illetve a mágia (Mystic) felé mozduló irányvonalba tehetünk egy sima voksot, amit aztán a 20. illetve a 40. szinten kasztváltó küldetésekben szűkíthetünk tovább. Tehát egy szimpla Paladinhoz például a lovagi (Knight) erények útján juthatunk hozzá, ugyanígy a tünde ranger meg a felderítő familiárisa. A törp az egyetlen olyan faj, amely a harcosi létről nem térhet le, cserébe viszont a fegyverek és eszközök gyártása szinte teljesen az ő kezükbe került. A kamael egy a világtól elzártan fejlődő sötét faj képviselőit rejti, amely meglepően stílusos külsővel – egy tünde-démon-angyal kompozíció egybegyúrva – rendelkezik, léleklopó tulajdonságuk, unisex jellegű kasztjaik pedig ugyancsak vonzóvá teszik sok játékos számára.

ELINDULTAM SZÉP HAZÁMBÓL...

Az alapséma ugyanaz, mint amit a legtöbb hasonló univerzum feldob, azaz harmadik személyű nézetben a kasztnak megfelelő kezdő-településről elindulva a kereskedő (shopokban, storeokban), tanító (guildekban, tempomokban), illetve küldetéseket biztosító NPC-k támogatásával jutsz egyre mélyebbre. A karakter-fejlődése a megszokott, gyógyító, paralizáló, fegyverforgató és varázsolgatós skillek mellett a Dye-ok (alaptulajdonságot erősítő tetkók) közbeiktatásával viszonylag kiegyensúlyozottan biztosított, sőt az alakváltás, enchantolás mellett akár hűséges petjeinket is tökélyre fejleszthetjük. A pet cimborákat egyébként minden update kiemelt figyelemmel kísérte, a farkas és a különböző sárkánygyík-stációk mellett ma már bébi-petek (Baby Buffalo, Baby Cougar, és Baby Kookaburra) is nevelgethetők. A világ megismerésére irányuló törekvéseink, a krónikákba ágyazott húzósabb dungeonok, és a partikra, illetve kifejezetten klánokra kihegyezett instance-ok (olyan kiemelt zónák, ahol különleges kihívásokat állítanak fel a fejlesztők, és a kívülállók nem piszkálhatnak be a küzdelembe) garantálják, persze alsóbb szinteken inkább a tömegesen előforduló gyűjts farkasprémet, spórát, ölj vérfarkast és egyéb nyavalyát stílusban előforduló questek dominálnak. Utóbbiakból biztos, hogy nem lesz hiány, hisz csak a két legutolsó frissítés cirka 50 új küldetésszálat dobott a már amúgy is bő készlethez, ráadásul ezek többsége megismételhető.

HANNIBÁL A KAPUK ELŐTT

A PvP, azaz a játékosok egymás közti csetepatéit kezelő rendszer esetünkben is jól kidolgozott. Értelemszerűen a safe zónák – városok, települések – határain túl, a vadonban is megpróbálták bevédeni a gyengébb, vagy békésebb kalandra vágyó utazókat. A játékosokra vadászó delikvensek az első gyilkolás után megjelöltetnek, nevük pirosra változik, Karma pontjaik nőnek. A következmények a szokásosak, a városok őrei automatikusan megtámadják a morálisan elzüllött játékost, kereskedés és egyéb jóságok mennek a levesbe, továbbá szabadon gyakhatja őket boldog-boldogtalan. A Karma pontokat egyébként szörnyek legyilkolásával illetve egy speckó questtel lehet visszaszorítani a normálisra. Az NCsoft anno a teljesen egyedi várostrom lehetőségével próbálta valódi, közösségi szintre emelni a küzdelmet. A kezdetben az NPC-k kezén lévő erődítmények, kastélyok birtoklásáért folyó küzdelem megköveteli a klánok kialakítását, illetve egy-egy klán bevackolása után a komolyabb politikai, baráti kapcsolatok kiépítését, hogy a maximálisan 14 napnyi fegyverszünet leteltével beeső friss ostromlók ellen/mellett megfelelő had tudjon felállni. A kastélyok birtoklása a saját raktár, illetve főhadiszállás kebeldagasztó érzetén túl adószedési joggal és számos kiváltsággal jár – a várúr sárkányon repülheti körbe birodalmát, a klántag pedig új egyedi cuccokat vásárolhat, feltöltődhet, teleportálhat. Nem mellékesen persze a kapukat rohamozó többszázas tömeg, a játékosok színes kavalkádja sem mindennapi élmény.

ÖTKARIKÁS JÁTÉKOK

A kéthetente megrendezésre kerülő monumentális Seven Signs (Hét pecsét) quest, vagy a földalatti arénában deatmatch stílusban előadható gladiátorharc, és a last man standing mókára kihegyezett fesztivál elegendő helyet biztosít a bevett torzsalkodások számára. Persze az Olimpia semmihez sem mérhető, csak ide már noblesse (nemesi) rang kell, ami egy sub-class szinten is jól kimaxolt karaktert feltételez, ám a jutalom is ehhez mérhető. A külön kasztokban megrendezett viadalon kasztonként egy játékos a Hero magasságba emelkedhet, ami néhány egyedi skill és képesség felvételének lehetőségével, exkluzív fegyverekkel jár, no meg fénylő aurával, ami azért dobhat valamit az egónkon...

HORGASZNI PEDIG JÓ!

A pecázás az L2 egyik legfőbb szabadidős tevékenysége, amit időnként Tournamentekkel (ki fog nagyobb halat) is támogatnak a fejlesztők. A horgászbotot illetve a szükséges skilleket a Fisherman's Guild tagjaitól szerezhetjük be. A fishing skill a csali bedobásához kell (fishing shots beszerzése ajánlott), fárasztani a reeling skill segítségével lehet, majd a pumping skillel kihúzzuk a halat. Némely hal belsejében item van elrejtve, de őszintén szólva, inkább relaxációs tevékenység, meg arra a feelingre megyünk rá, hogy egy vérgőzös környezetben milyen jól mutatunk pecabottal a kezünkbe...

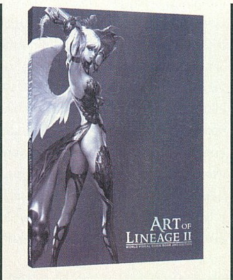
KONZEKVENCIÁK

A WoW a fegyverforgatási stílusaival, a társadalmi berendezkedés illúziójával (szakmák rendszere) sokkal populárisabb, befogadhatóbb, mint az L2, illetve gyanítom, hogy a fegyverek, cuccok, skillek számában történő összevetésnél is a Blizzard fejlesztése lenne a nyerő. Akkor miért érdemes a Lineage világában kalandozni!? Nos, ez egy végletekig kidolgozott univerzum, a folyamatosan érkező expanziók egyre szélesebbre tárták a krónikák kereteit, itt – ha megfelelően játszol – magasabb szinten elengedhetetlen a politikai tőke (kapcsolatok) kovácsolása, és ugye 17 millióan nem tévedhetnek!

NCSOFT NYEREMÉNYJÁTÉK!

Az **NCSOFT** jóvoltából most gigantikus nyeremények várnak azokra, akik részt vesznek a nyereményjátékunkban. Amennyiben helyesen válaszoltok a lenti kérdésünkre, ti lehettek a szerencsések akik megnyerik a következő ajándékok valamelyikét: 1 db Lineage II: Collector's Edition, 2 db Lineage II: The Chaotic Throne, 3 db póló és kulcstartó, 2 db Linage II dísz és kulcstartó, 1 db Lineage II könyv. Ahhoz, hogy bekerülj a sorsolandók közé, nem kell mást tenned mint helyesen válaszolni az alábbi kérdésre: **MIKOR JELENT MEG AMERIKÁBAN LINEAGE II?**

A helyes megfejtéseket a nyeremenyjatek@pcguru.hu címre várjuk, Lineage II jeligével, 2008. október 10-ig.



Jogokat követel a Stardock írta · Stöki

A játékosok tíz pontja

Ezerszer megírtuk (ezeregyedszer alig pár hónapja), hogy a hagyományos értelemben vett pc-s játékpiac döglődik, remek játékok kiadói mennek csődbe (sajnos nálunk is, lásd a Stormregion esetét). Érthető, hogy a cégek próbálnak fennmaradni valahogy, alternatív megoldásokat keresnek, és ez a törekvés néha furcsa dolgokat szül. A Stardock például jogokat követel a játékosoknak. Cikkünkben most átvesszük ezeket a pontokat és egy kicsit közelebbről is megvizsgáljuk őket – vigyázat, szókimondó szövegek következnek....

A Stardocktól eddig a Galactic Civilizationt, illetve kiadóként a Sins of a Solar Empire-t láthattuk, szóval nem egy nagymúltú cégről van szó. Ezért is érdekes, hogy – mint azt Kredenc kolléga a PGO-n megírta – egy ilyen nem túl jelentős csapat emberkedik. A Stardock sajtóközleményben tudatta a világgal, hogy megalkották a The Gamer's Bill of Rights című dokumentumot (magyar címe nagyjából az lehetne, hogy „Kiáltvány a játékosok jogairól"), amiben a játékosok védelmében felsorolnak tíz pontot, az elképzelés szerint a piac szereplőinek ezekhez kellene tartaniuk magukat, a saját és a játékosok érdekében. Érdemes egyenként végigmenni a pontokon, mert ha tüzetesen megvizsgáljuk őket, akkor érdekes szereptévesztési problémákat találhatunk a sorok között. A kiáltvány szerint tehát a játékosoknak meg kell adni a jogot…

„…hogy visszavihessék a játékokat, melyek nem működnek a számítógépükön, visszakapva azok teljes vételárát."

Én meg azt mondom, hogy a játékos legyen tisztában azzal, hogy milyen játék fut a számítógépén. Nézze meg a minimum rendszerkövetelményt, ne azzal kezdje a vásárlást, hogy rögtön a pénztárcájáért nyúl. Nyilván ezer ok lehet a reklamációra, de kicsit erős kategorikusan kijelenteni, hogy ha nem működik a játék egy gépen, vissza kell fizetni az árát. A „júzer error" lehetősége ugyanis mindig fennáll.

„…hogy megkövetelhessék: a játékokat teljesen befejezve kapják meg."

Ez meg olyan dolog, amit nem kell dekrétumba foglalni. Ezen az ingatag piacon minden fejlesztő a megélhetését kockáztatja, ha valami félkész programot ad ki. Ezen kívül kissé homályos a „teljesen befejezett játék" definíciója.

„…hogy egy játék kiadása után értelmes frissítéseket várhassanak el."

Mondom én, hogy homályos. Mint ahogy az „értelmes frissítés" definíciója is. Egyébként meg bármit el lehet várni, a fejlesztő üzleti döntést fog hozni. Egy rosszul fogyó játékhoz nyilván nem lesz sok frissítés, és nagyon is érthető, hogy miért nem.

„…hogy megkövetelhessék: a letöltő- és frissítőprogramok ne induljanak el automatikusan, vagy ne kelljen ezeket betölteni ahhoz, hogy a játékkal játszani lehessen."

Valóban ez lenne a játékipar egyik legfontosabb problémája? Apró kényelmetlenségről van szó,

aminek megvan a maga oka: a játékfejlesztők többek között az említett letöltőprogramokkal védekeznek a kalózkodás ellen.

„...hogy egy játék minimum rendszerkövetelménye azt jelentse: a játék azon a számítógépen megfelelően fut."

Az első olyan észrevétel, amivel 100 százalékosan egyetértek. A minimum rendszerkövetelményeket a fejlesztők szeretik belőni alacsony, mondjuk 640*480-as felbontásra, amivel nincs is semmi baj, ha a játék ezen elég gyorsan, azaz legalább 25 fps-sel fut. Azonban nem ritka eset, hogy a készítők a minimum rendszerkövetelményt úgy értik, hogy a játék egyáltalán elindul a megnevezett konfiguráción, még ha szaggat is. Ez aljasság, pont.

„...hogy elvárják: a játék nem telepít rejtett meghajtókat, vagy más, potenciálisan ártalmas szoftvereket az ő tudtukon kívül."

Még egy remek észrevétel. A felhasználó bizony értesüljön minden programról, ami a gépére települ. Szerencsére ezt az elvet elég ritkán szegik meg a játékiparban.

„...hogy bármikor újra letölthessék a birtokukban lévő játék legfrissebb verzióit."

Az utólagos patchek révén tulajdonképpen megvalósul a verziókövetés, ennél több szerintem nem várható el egy játékcégtől. Arról nem is beszélve, hogy sokkal kisebb méretű egy patch, mint egy teljes játék, ami a letöltésnél fontos szempont.

„...hogy a fejlesztők vagy kiadók ne kezeljék őket úgy, mint potenciális bűnözőket."

A drámai hangvételnek bizonyára az egy-két játéknál tapasztalható másolásvédelmi túlkapás az oka, de ez a potenciálisbűnözőzés nagyon súlytalan kijelentés. Meg aztán ne felejtsük el, hogy a játékosok sokat tettek kétes hírnévért. Fogadjunk, kedves olvasó, hogy te sem szívesen mutogatnád a jogvédőknek a játékgyűjteményedet.

„...hogy egy egyszemélyes játék ne követelje meg az internethez csatlakozást minden alkalommal, amikor játszani akarnak."

Ennek a kifogásnak több ereje lehetett négy-öt évvel ezelőtt, de ma már gyakorlatilag minden játékos otthonában van internet. Ezzel együtt logikus, amit ez a pont követel, de megint a bolhából elefántot esetét látjuk: olyan probléma ez, ami igen-igen marginális gond a játékpiacon.

„...hogy a játékok, melyeket a merevlemezre telepítettek, ne követeljék meg a CD/DVD jelenlétét a meghajtóban a játékhoz."

Ez nettó marhaság. A játékok mindig is tölteni fognak játék közben is, amíg világ a világ – nem teljesen mindegy, hogy milyen adathordozóról? A „nincs megtölthetetlen merevlemez" axióma igazságát látva én speciel meg örülök, ha egy játék nem pakol fel nyolc-tíz gigát a winchesterre, hanem megoldja a töltögetés nagy részét lemezről.

Ez volna tehát a játékosok tíz pontja, amihez Brad Wardell, a Stardock elnöke a következő kommentárt fűzte:

„A PC-s eladások jelentősen csökkennek, mert piacunk nagy százalékát teszik ki azok a PC-k, amelyek nem feltétlenül megfelelőek a játékok futtatására. Miután nincs lehetősége visszavinni a címet a kiadónak és visszakérni az árát, sok potenciális vásárló egyszerűen nem veszi meg a címet, melyet amúgy megvásárolna, mivel fél, hogy az nem fog működni a PC-jén."

Szép gondolat ez is: gyakorlatilag a játékok eladójára és a PC-kre hárítja a fejlesztők felelősségét. Tény, hogy a PC-s hardverek dzsunkán marék rizsért hegesztett, noname klónoktól sújtott piacán eléggé hullámzó a színvonal, de azért a játékfejlesztésben is. A Warcraft III például megjelenésekor elfutott bármin, mindegy volt neki, hogy milyen eredetű alkatrészek vannak alatta – azért, mert a Blizzardnál olyan profi programozók vannak, akik ezt meg tudták oldani. Meg aztán, a PC-s játékok csökkenésével ugrásszerűen nőttek a konzolos eladások. Fejlődik a piac, nem kell ennek útjába állni ilyen kisdobos kiáltványokkal, lehet játékot fejleszteni konzolra is. Nagyon kilóg a lóláb: a Stardock kispályás játékos, és a játékai a nagy kritikai siker ellenére nem hoztak sokat a konyhára. Érthető, hogy frusztráltak, és ez a frusztráció most kijött a fenti tíz pontban (amiknek nagy része üres frázis). És persze voltak olyanok, akiknek tetszett a kiadó kiáltványa, például a nagy Chris Taylor, aki kiállt a Stardock mellett (na ja, a Stardock adja ki Taylor új játékát, a Demigodot). Egyébként nincs azzal gond, ha a játékosoknak születik valamiféle kiáltvány (sőt, akár egy egész szervezet), ami megvédi őket a játékpiac visszásságaitól – de szerencsésebb, ha egy ilyen kezdeményezés maguktól a játékosoktól jön. Eddig azonban nem nagyon volt igényük ilyesmire, talán nem véletlenül. A silány játékokat fejlesztők úgyis hamar elbuknak, és jó játékkal is könnyű mellényúlni úgy, hogy veszteséges legyen. Elég régóta így működik a játékpiac, kár picsogni ellene.

sansa®

A te zenéd, a te videód, a te életed!

Akárhogyan is játszod le, biztosan van hozzá Sansa® lejátszó!

o Sansa Clip
Apró MP3 lejátszó. Óriási hangzás!

o Sansa Fuze™
Hallgass, nézz és játssz egész álló nap!

A legjobb hordozható MP3 és médialejátszóért válts a SANSA-ra!

Magyarországon forgalmazza a
hama

SanDisk®

www.sandisk.com
Szimulált képernyőképek. A zenelejátszás adatai 128 kbps melletti folyamatos MP3 lejátszáson alapulnak. Az elem élettartama és teljesítménye a használattól és a beállításoktól függ. Az elem nem cserélhető. A SanDisk név, a SanDisk logó és a Sansa név a SanDisk Corporation Egyesült Államokban és más országokban bejegyzett védjegyei. Az SD név, az SD logó, a microSD név és a microSD logó védjegyek. Az itt szereplő többi márkanév csak termékazonosítási célt szolgál, és az adott tulajdonosok védjegye lehet. © 2008 SanDisk Corporation. Minden jog fenntartva.

Öreg kommandós, nem vén kommandós

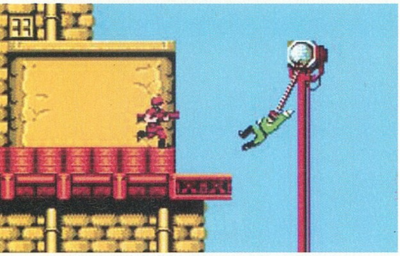
írta . Stöki

A HÚSZÉVESEKÉ A VILÁG

Kijött végre az új Bionic Commando-játék (lásd cikkünket a hatvanhatodik oldalon), ami egy több mint húsz éves brandbe lehel új életet. Nem is lehetett más játék nosztalgiarovatunk e havi témája, mint az eredeti, első, felejthetetlen Bionic Commando.

A játékot, amely Japánban Top Secret néven jelent meg, a Capcom adta ki. A cég neve a nyolcvanas években egyet jelentett az igényes pénzbedobós játékautomatákkal, így nem meglepő, hogy először (1987-ben) az arrafelé mind a mai napig hallatlan népszerűségnek örvendő játéktermekben csodálkozhattak rá a játékosok a Bionic Commandora. Mi a keleti blokkban persze lemaradtunk a premierről (a pénzbedobós gépek csak a kilencvenes években kezdtek beszivárogni ide), de csak egy évet kellett várnunk: 1988-ban már jöttek a C64-es, spectrumos, amigás és ataris átiratok.

Bizony, voltak idők, mikor egy mechanikus kar még hihetetlen ficsörnek számított...



Hogy miért volt ilyen sikeres ez a nem túl bonyolult program, mivel emelkedett ki a hasonló lövöldözős marhaságok közül? Nos, először is volt egy elődje, a szép emlékű Commando, ami addigra már nagy karriert futott be a különböző platformokon. A Commando kiadója szintén a Capcom volt, és jó marketing érzékkel úgy hirdették meg a Bionic Commandót, mint a Commando folytatását – holott a Commando klasszikus dzsungeles-bozótharcos környezetbe kalauzolta a játékost, az új játék címében szereplő „bionic" szó pedig sejttette, hogy a „folytatásban" inkább sci-fi hangulatot árasztó pályákon kell rendet tenni.

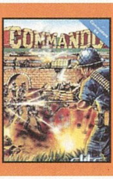
A siker másik oka az volt, hogy a Bionic Commando ügyesen variálta a műfajon belüli elemeket. Akkoriban a lövöldözős játékokban vagy balról jobbra kellett menni (mint mondjuk a Green Beretben), vagy lentről felfelé (mint például a Commandóban), de a Bionic Commandóban egyik pályán így, másikon úgy! Ez az érfalszakasztóan izgalmas újdonság már elég volt ahhoz, hogy a program az akkori játékpiaci viszonyok között eredetinek tűnjön (na igen, akkoriban egészen más léptékkel mérték az innovációt), és ha még ez sem lett volna elég, a készítők egy primitív parancsnoki térképet is leprogramoztak, amin átvezethettük embereinket egyik pályáról a másikra. És volt még egy nagy trükkje a játéknak: a főhős bionikus karja, amivel a plafonelemekbe kapaszkodva Tarzanként lehetett egyik platformról átlendülni a másikra, megidézve a Mario-féle ügyességi játékokat. Ezzel a sok aprósággal a Bionic Commando nagyon ügyesen elérte, hogy egyszerű játékelemei ellenére bonyolult, összetett játéknak tűnjön – és ha megnézzük az akkori konkurenciát, bizonyos értelemben az is volt. Nem is beszélve arról, hogy príma zenéje és jellegzetes grafikája volt a programnak, akárcsak az elődnek számító Commando esetében.

A Bionic Commando tehát megérdemelten aratott sikert húsz évvel ezelőtt, de meglepő módon nem nagyon készültek folytatások a megjelenést követően. A NES-es verziót ugyan kikiáltották a cím továbbvitelének, de ezután már csak pár kézikonzolos változat készült (1992-ben egy Game Boy-, hét évvel később egy GBA-verzió), ám ezek már nem zavartak sok vizet. Az igazi, új generációs Bionic Commandóra azonban 2008-ig várni kellett. Szerencsére úgy tűnik, megérte.

A JÁTÉKTÖRTÉNELEM HASONLÓAN KELLEMES DARABJAI

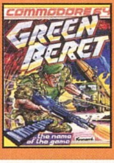
COMMANDO

A Commodore-korszak egyik legjobb lövöldözős játéka (ami már akkor klónok egész sorát indította útjára). A téma és a főhős – dzsungelbeli titkos támaszpontot megtámadó egyszemélyes hadsereg – a VHS-korszak filmjeire (pl. Rambo) reflektált, Rob Hubbard nagyszerű zenéjével.



GREEN BERET

Felülnézet helyett oldalnézet, nagy sprite-ok, pofás grafika. És olyan pörgő játékmenet, ami a Commando mellett Commodore64-en a műfaj legjobbjává tette a Green Beretet. Külön piros pont jár a lángszóróért, amit talán ebben a játékban láthattunk először.



MIDNIGHT RESISTANCE

Ez is egy eredetileg pénzbedobós játék átirata, az Amiga egyik legjobb lövöldözős játéka volt, de a C64-es és a spectrumos verziónak sem kellett szégyenkeznie. A dzsungelharc itt sci-fi környezetnek adta át a helyet, ennek megfelelő futurisztikus fegyverekkel és lényekkel.

Ez egy Matesz által ellenőrzött példányszámú kiadvány

„A Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség garantálja a lapok közti tisztességes versenyt a magyarországi hirdetési piacon."

Mondok Árpád
ügyvezető igazgató
MC MediaCompany

Hajós Katalin
ügyvezető igazgató
Aegis Media Hungary

Németh Béla
ügyvezető igazgató
initiative Hungary

Tóth Orsolya
ügyvezető igazgató
PGM–ZenithOptimedia

Somlói Zsolt
ügyvezető igazgató
MindShare
Médiaügynökség

---

pc guru

MATESZ
print-audit
www.matesz.hu

Játékmentőöv

írta · Tika
mentoov@pcguru.hu

SPLINTER CELL TRILOGY

Hello Tika!

Nemrég megvettem a Splinter Cell Trilogy-t, és leginkább a Chaos Theory-val játszottam. Gondoltam kipróbálom magam online is. Regeltem, megcsináltam a vizsga pályát, fiókot csináltam, el akartam indítani a játékot, de előtte kérte a cd kulcsot, ami állítólag a kézikönyvben van. Na itt kezdődtek a gondok, mivelhogy nem volt a játékhoz kézikönyv. Találtam egy ReadMe-t, ahol cd kulcs helyett csak ennyit találtam: SC3-XXXX-XXXX-XXXX-XXXX. Atomlogikámmal rájöttem, hogy csak példaképp beírták az első részét. Nem tudnál nekem segíteni, hol találom a többit? (A telepítési kód nem jó hozzá, mert az, hosszabb.)

A választ előre is köszöni: Jani

A telepítéshez szükséges kód valóban nem jó, a dobozban kellett volna lennie egy matricaszerű fecnin (esetleg a kézikönyv elején/hátulján) a multihoz szükséges key-nek. A dolgod roppant egyszerű, a) visszaviszed a boltba, reklamálsz, és kicserélik, b) írsz a forgalmazónak, ha szükséges mellékeled a számla fénymásolatát, és kapsz új kulcsot.

LEGO STAR WARS 2

Hello Guru!

Segítséget szeretnék kérni a Lego Star Wars2 játéknál, a Jedi visszatér résznél, a 4. pályához. Mit kell csinálnom a 4.pályánál, amikor a végéhez érünk, a házban?

Köszönöm a segítséget.

Szia: Martin99

Elméletileg az a „ház" a pajzsgenerátor vezérlőközpontja. Arra gondolom már rájöttél, hogy a központi teremben az ajtók sima lövésekkel nyithatók, és négy kapcsolót kell kiiktatni, hogy az erőteret lebontsuk. Az első kapcsoló a központi terem bal sarkánál lesz. Aztán menj be a jobboldali terembe, itt a liftet R2D2-vel aktiválva, jobbra C3PO előhozhatja a 2. kapcsolót. Balra – még mindig fenn a galérián – R2D2 át tud lebegni a nagy üvegablak előtt a túloldalra, ott a 3. kapcsoló. A központi teremből nyíló baloldali helyiségben a padlón lévő kapcsolók (talajszinten lőj szét mindent), majd az odafent eltolható elem segítségével feljárót építhetsz, és aktiválható az utolsó kapcsoló. Az erőteret a központi konzolokon megjelenő két kapcsoló nyitja, a pajzs mögött, pedig csak a tölteteket kell összeraknod a padlón heverő elemekből...

STAR WARS KOTOR 2

Üdv PC Guru!

Segítséget szeretnék kérni a Star Wars Knights of the Old Republic II: TSL játékhoz,

mivel nem tudom, hogyan és hol lehet Mirát és Bao-Durt jedivé alakítani.

Bao-Dur nehéz dió, nem beszédes fajta, befolyásunkat jó döntésekkel, pozitív példával lehet növelni. Tehát cipeld mindenhová magaddal, légy könyörületes, jó jedi, és engedd, hogy a fickó megvizsgálhasson ezt-azt. Például, ha meggyógyítod a Nar Shaddán a refugee szektorba vezető ajtónál a beteg fickót, vagy ha a Dantooine-on a kristálybarlangban megvizsgáltatod vele az atmoszférikus szenzort, mind egy-egy jó pont. Ha eléred a megfelelő befolyásolási szintet, beszélhetsz vele a jedivé válásról.

Mira jedivé neveléséhez +11 awarness kell. Aztán beszélgess vele a Nar Shaddaról, családról, Hanharról, és hogy miért nem gyilkol. Ha elég magas lesz az befolyásod nála, akkor jön az a párbeszéd, amelynek a vége, hogy megmutathatod neki az Erőt, szóval elviszed a Nar Shadd-ra a Kantin elé (Kreia említette, hogy ott jelen van az Erő), és kész.

CALL OF DUTY 4

Hello Guru!

Én már többször is végigjátszottam a COD 4-et, és most kezdtem keresni a laptopokat. A 30-ból 29 már megvan. Az „Egy lövés, egy halál" pályán nem találok egyet! Amelyiket megtaláltam az egy tűzlépcső tetején volt. Biztos, hogy azon a pályán van az utolsó, mert a Csalásoknál írta, hogy 2-ből csak 1-et találtam meg. Kérném ez ügyben a segítségeteket. Köszi.

HSZ

A One shot, one kill pályán tényleg két laptop van. A második a kivonási pontnál lesz, a pálya utolsó részén, amikor a sérült MacMillannal védened kell a leszállási zónát. Ha az óriáskeréknél helyezkedsz el, szemben a két épület közti mezőn jön az első támadó hullám, aztán érkeznek a helikopterek és újabb rosszfiúkat dobnak le, nos a helikkel egyidőben a jobboldali épület közepén kinyílik az ajtó (onnan is újabb ellenségek jönnek), és ott bent lesz az utolsó laptop.

GTA VICE CITY

Hogyan lehet a letöltött fegyvereket és autókat bemásolni a GTA mappába?

Az új cuccok beillesztéséhez szükséged lesz az IMG Tools programra, ezt letöltheted a tinyurl.com/6syc6c oldalról.

A program használata: A játék főkönyvtáránál (Program Files/Rockstar Games/Vice City) vedd le az írásvédettséget minden fájlról. Csomagold ki a letöltött autót/fegyvert, esetünkben ez legyen két fájl, infernus.dff és infernus.txd. Indítsd el az IMG Toolst, aztán a File menü Open parancsával nyisd meg a gt3.img fájlt (Program Files/Rockstar Games/Vice City/Models mappában találod). Majd a keresés funkcióhoz (Edit menü Find), nyomj F2-t, aztán írd be a kicserélendő autó/stb. nevét (pl. esetünkben az infernus) és töröld a kocsihoz tartozó dff és txd kiterjesztésű fájlt (ha szükséges írd be kétszer a keresőbe, pl. infernus.dff és infernus.txd, és külön töröld őket a Delete gombbal). Most jön a letöltött modellünk, amit az infernus helyére teszünk be. Nyomj CTRL+A-t, vagy a Commands menü Add parancsát használd, válaszd az új autóhoz/modellhez letöltött fájlokat (infernus.dff és infernus.txd a példánál maradva), aztán a Comands menü Rebuild Archive funkcióját indítsd el, várj míg elkészül az újracsomagolás, és kész.

NFS CARBON

Kedves Tika!

Felraktam otthon a NFS Carbont, de amikor elindítom a régi 100%-os savegame-mel, azt

írja ki, hogy „A mentést nem lehet betölteni". Ez miért van?

A Carbon speciális állatfajta, a mentés tartalmazza a cd-kulcsot, tehát valahol hibádzik a szitu, vagy a mentés nem a tiéd, vagy warezoltál, vagy... A tinyurl.com/6zaoqd oldal 3-as pontján van egy savegame validator nevű stuff, ami megoldja a problémád, persze abban bízva írtam ezt le, hogy az első feltevésem volt az igaz.

RESIDENT EVIL 4

Sziasztok!

A Resident Evil 4 című játékban szeretném a segítségeteket kérni. Eljutottam oda, ahol Ashley-t kellene irányítani. Már itt észrevettem, hogy amikor a térképet vagy az inventory-t akarom megnézni, akkor a gép kilép a játékból, és azt írja ki, hogy a „game exe" hibát észlelt (Leonnál ilyen sosem volt). A nagyobb baj az, hogy amikor a címer utolsó darabját kéne betenni a kirakóba, akkor is kilép, így sajnos nem tudok továbbjutni sem. Nem értem miért van ez, hiszen a játék nem másolt, hanem eredetiben vettem.

Válaszotokat előre is köszönöm, örök olvasótok:

Alex

Ha bármi segédeszközt használsz – trainer, egeres célzáshoz a launcher, javított grafikához a textúra-pakk – akkor ezeket szedd le, hagyd ki az aktuális pályán, mert ezek szoktak bekavarni, amikor ilyen tünetek vannak. Volt ugyan tapasz a játékhoz, de az a videók közti fagyásokat orvosolta, esetleg ez is megér egy próbát. Az említett patch a PGO-ról tölthető (pontos link: tinyurl.com/62dpg3).

PIRATES OF THE CARRIBEAN

Sziasztok!

A Pirates of the Caribbean-ban elakadtam a Find Danielle küldetésben. Egy Ferro Cerezo nevű embert kell megkeresnem Conceicaon. A helyi kocsmárost is megkérdeztem, nem látta-e valahol. Állítólag a városban kéne lennie, de sehol sem találtam meg.

Előre is köszönöm a segítséget:

Levi

Itt valami gond van, ugyanis épp a conceicao-i kocsmáros mondja el, hogy Ferro (a kocsmában van) az ajtóhoz legközelebb álló fickó.

HARD TO BE A GOD

Volt alkalmam egy fantasztikus akció-RPG játékkal játszani, nevezetesen a Hard To Be a Goddal. Nem tudom, mennyire pörgetted vagy szereted, és mennyire tudsz segíteni. Tehát a problémám a következő, még az elején, mikor mászkálok Arkanar felé, kitesznek a hajóból, elfognak, elhurcolnak, kiszökök a kis „börtönkéből" a bajtársakkal és elindulok szerencsét próbálni a város felé, amikor is átkerülök egy loading ponton és kitesz egy helyre. Kiírja, hogy az automata mentés megtörtént, minden nagyszerű. Mikor megnézem a Load/Save game-ban, NINCS automentés, van viszont onnan, mikor kitesznek a hajóból. Menteni nem tudok. És nem tudok továbbjutni sem.

Egy olyan terepen akadtam el, ahol egy asszonykának kell segíteni, megkeresni a kölykeit az erdőben, valamint egy Imperial katonának kell kideríteni néhány emberke tevékenységét a Northern Outpost felé. Illetve ha tovább szeretnék Arkanar felé menni, megállít az őr, és beszélni kell a főnökével, aki oda jön, egy rohadt szót nem szól, de később kiderül, hogy szeretne borocskázni. Na most, később az őr rákérdez, hogy hoztam-e már a bort, mire én – no, not yet. És innentől kezdve, se oda se vissza nem tudok mit csinálni.

Légy szíves, ha tudsz, segíts!

Előre is köszi

A fogadóban a csapossal kellene beszélned, és továbbjutnál... De nem fogsz, ez ugyanis az általad letöltött warezverzió tipikus hibája volt, mármint, hogy a második pályán sem menteni nem lehetett, sem a megfelelő dialóg nem jött elő a kocsmánál, amivel a borhoz juthatnál.

JADE EMPIRE

Sziasztok!

Hol találok olyan fegyvereket, mint például az a két karom az újság képein? Ilyen fegyvereket találtam a játékban: Crimson Tears, Demon Staff, Dragon Sword, Eyes of the Dragon, Flawless, Fortune's Favorite, Golden Star, Mirabelle, Tang's Vengeance. Meg ha ilyeneket nem raktak bele a játékba, tudtok mondani olyan helyet, ahonnan tudok leszedni modokat, fegyvereket, karaktereket?

Előre is köszönöm:

Lordtom

A Tiger Shen képeken én is láttam a karmokat, de a játékban szerintem nincs ilyen. Az általad felsorolt fegyverek közül a Tien's Justice maradt ki, de az csak a limitált szériájú kiadásban szerepelt, és egy botról van szó, tehát sehogy sem stimmel. Modról, letölthető fegyverekről, karakterekről sincs tudomásom, gyanítom nem is készültek ilyenek.

INGYENES HÁZHOZSZÁLLÍTÁS

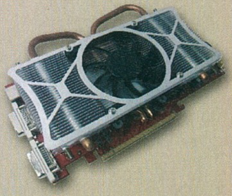
■ ACOMP ZENITH EXTRA
112,900 Ft + 20% ÁFA

Csúcskategóriás multimédia számítógép, amely a legkomolyabb munkákra is alkalmas. A legújabb Intel Core 2 Duo processzorral és a hatalmas 3GB memóriakapacitással leginkább számításigényes alkalmazások - mint például a videóvágás, nagyfelbontású grafika készítés - is gördülékenyen futtathatóak. A felsőkategóriás videókártyákkal a programok még szebbek és gyorsabbak lehetnek. Az LCD kijelzős professzionális ház 430W-os prémium minőségű tápegységet tartalmaz, ezzel biztosítva a gép megfelelő energiaellátását. A LCD kijelzőn tájékozódhat a gép működésének paramétereiről is.

- J&W JW-IG31-MX alaplap
- Intel® Core 2 Duo E8500 (3.16 GHz) processzor
- 3GB DDR2 / 800MHz memória
- 750GB SATA merevlemez
- DVD-RW (író/újraíró) meghajtó
- GeForce 9800GT 512MB RAM + TV-OUT + DVI grafikus kártya
- 8 csatornás High Definition hangkártya az alaplapon
- Gigabit 10/100/1000Mbit hálózati csatoló az alaplapon
- Multimédiakártya olvasó
- SLIM billentyűzet (magyar), 3 gombos, optikai egér (PS/2)
- Miditorony LCD - 430W tápegység

■ MEREVLEMEZ 3.5' – S-ATA SAMSUNG
750 GB: 16,900 Ft + 20% ÁFA
1 TB (1000GB): 22,900 Ft + 20% ÁFA

Köztudott, hogy a merevlemez kapacitás sohasem elég. Itt a lehetőség, hogy bővítse a gépe tároló kapacitását egy nagysebességű 750 GB-os vagy akár 1 TB-os Samsung merevlemezzel!



■ GAINWARD GEFORCE 9800 GT 512MB
24,900 Ft + 20% ÁFA
■ GAINWARD GEFORCE 9800 GTX 512MB
36,900 Ft + 20% ÁFA

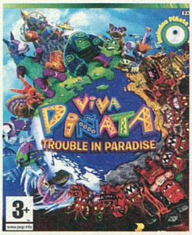
Soha nem látott grafika, elképesztő effektek, életszerű játékok. A DirectX 10-es játékoktól mindenkinek leesik az álla. Itt az ideje, hogy újraértelmezze a realisztikus játékok fogalmát és egy pompás grafikus kártyát tegyen a gépébe, most már tényleg elérhető áron.

ACOMP
Számíthat ránk.
1134 Budapest, Róbert károly krt. 68.
Telefon/Fax: 339-5647, 339-5648
On-Line rendelés és aktuális árak: www.acomp.hu

A magyar olimpiai csapat hivatalos informatikai szállítója

pc guru

XBOX 360 LIVE



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ RARE
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS

PLAY! SILVER

VIVA PINATA TROUBLE IN PARADISE

A SZOMSZÉD FŰJE MINDIG ZÖLDEBB

Mind a mai napig akadnak emberek, akik nem értik, hogy a szerkesztőség tagjai mit esznek a Viva Pinata című játékon. Ha te is közéjük tartozol, akkor jobb, ha lapozol, mert most a legújabb epizód éltetése következik, s ha eddig nem győztünk meg, akkor valószínűleg nem ez a cikk fog pálfordulást okozni nálad.

A rákoknak nem csak sok homok és víz kell a jó közérzethez, de egy szörfdeszka is

Azoknak, akik velünk maradtak, elárulom, hogy valójában nem beszélhetünk második részről, sőt, még igazi folytatásnak sem nevezném a Trouble in Paradise-t, sokkal inkább egy amolyan 1.5-ös változatként kell rá tekinteni, hiszen amellett, hogy a tartalom lényegében nem ment át semmilyen forradalmon, az előd minden apróságát tovább finomították vagy tökéletesítették, ezzel még tovább növelve az egyébként sem elhanyagolható játékélményt. Új elemek persze akadnak, ahogyan új cukorállatkák is helyet kaptak a felhozatalban: az egyik legédesebb, a katicabogár szinte már az első pillanatban felbukkan, és hatalmas mosoly terpeszkedik el az ember arcán, mikor a kert lakójává válik.

Ha már szóba került a kertészkedés eleje, akkor meg kell jegyeznem, hogy a kissé idegesítő tutorial ismét átléphetetlen, így a hozzánk hasonló veteránok már kissé boszszúsan fogják parancsszóra nyomogatni a gombokat. Ha azonban túlesünk az első órán, akkor ismét kitárul a világ, és nagyon-nagyon sok kellemes órát, percet, napot tölthetünk az egyre növekvő-színesedő birodalmunkban. Visszakacsintván az oktató módra, annyi előnye azért van, hogy azonnal feltárja előttünk az újítások nagy részét, és így azért túl lehet élni a kissé fárasztó útbaigazításokat.

Örömteli változás, hogy minden opció kicsit jobban kézre áll, legyen szó akár a kert rendezgetéséről, magültetésről vagy egyéb hasznos tevékenységről, sőt, már a boltok is hamarabb elérhetőek, szinte minden a rendelkezésünkre áll az oktatópercek után. Szükségünk is lesz erre, mert az élet valamivel gyorsabban pörög fel, mint korábban és ezúttal lényegesebb nagyobb szerep jut a pinátáink „szervírozásának" (elküldeni őket a

MÁSVÉLEMÉNY GRATH

Hiába hiányoznak a nagyobb újítások-fejlesztések a játékból, én így is maximálisan elégedett voltam vele. A sivatagi és sarkvidéki állatoknak köszönhetően teljesen átalakulhat a kertünk. A kooperatív-mód ráadásul lehetővé teszi, hogy a játékra amúgy is rácuppant barátnőnkkel együtt kertészkedjünk, ami ugyan adrenalindússágban nem vetekszik egy koop Halo partival, cserébe viszont megnyugtató élmény. Kivéve, ha sikerül felszolgálnod a dédelgetett nyulait a rókáknak - akkor nagy balhé is kialakulhat. Higgyetek nekem...

A sivatagból - Dessert Desert - rengeteg sosemlátott állatot rabolhatunk kertünk számára

A pinaták boldoggá tételéhez a legegyszerűbb út az öltöztetés - ezúttal is millió kiegészítőt aggathatunk rájuk

Bár a játékmenet nem változott meg lényegesen, a program varázsa megmaradt, és megint hosszú órákat töltöttünk el kertészkedéssel...

világ minden tájára, a gyerekek szórakoztatására), sőt, ezúttal vadászni is tudunk rájuk a kertünkön kívül, ezzel felgyorsítva a populációnk növekedését és a szintlépést, kertnövelést. Csapdákat állítani (mert azokkal fogjuk be a drágaságokat) nem a kertünk közvetlen közelében lehet, hanem mindenféle zord tájakon, úgymint sivatag és arktikus környezet. Itt le kell helyeznünk a kalickáinkat, megfelelő csalit kell beléjük töltenünk és várakoznunk a gyanútlan állatkákra. Az ilyen irányú küldetéseink általában sikeresek, ám nem elég befogni a színes kis teremtményeket, otthonossá is kell tenni számukra a kertünket. Attól függően, hogy honnan szalajtottuk őket, sivatagos vagy fagyos klímát kell kialakítanunk és ennek köszönhetően meg is jelentek az extra opciók, úgymint homok, hó, illetve ehhez illeszkedő növények. A kertünk ezek segítségével nem csak állatgazdagabb, de sokkal változatosabb is lesz, a szépen kialakított területek nagyon jól tudnak kinézni a játékban.

Az új feladatokkal természetesen a kihívás is nő, és bizony egy idő után a Trouble in Paradise jóval nagyobb figyelmet igényel, mint az előző nekifutás esetében. Ha egy pár napra magára hagyjuk a programot, bizony könnyen lehet, hogy teljesen átláthatatlannak fog tűnni, mikor visszatérünk, és majd csak kapkodjuk a fejünket a rengeteg tennivaló láttán.

Gyakorlatilag kijöhetett volna kiegészítőként is, de az igazi rajongók számára van elég újítás

A dolgunkat nem könnyíti, hogy ezúttal is gonosz erők munkálnak a háttérben, meggyűlik a bajunk Pester professzorral és teremtményeivel, sőt, maguk a pinaták is több gondot okoznak, hiszen oda kell figyelnünk, hogy jól érezzék magukat. Ezt elérhetjük öltöztetéssel, tanítással vagy mindenféle kerti cuccal, amelyek ezúttal nagyobb hatást gyakorolnak az élőlényekre, nem csak vizuálisan mutatnak jól – az állatok interakcióba kerülhetnek a környezetükkel (nem csak meggyulladnak a fáklyától). Ha egy kicsit szusszanni akarunk, akkor percekig figyelhetjük a nyüzsgő kertet, ahol tényleg valódi élet zajlik, nem csak különálló darabok mozognak egymás mellett.

Mindez persze még csak egy csipet az új funkciókból, adott még a kooperatív mód (együtt gondozhatjuk a kertet egy pajtásunkkal), sőt, az Xboxhoz csatlakozó kameránk és speciális kártyák segítségével még extra állatkákat is elérhetünk.

Hosszan lehetne még ecsetelni a Trouble in Paradise előnyeit, de inkább az ajánlom, hogy aki szerette az előző részt, az lépjen be ismét az ásók, kannák, magok világába, mert rengeteg felfedeznivaló lapul a fűben, vízben, homokban. Aki esetleg még sosem szagolt be a pináták kertjébe, annak is jó szívvel ajánljuk, ugyanis egy jól összerakott, remekül működő játékot fog kapni, gyakorlatilag egy tökéletesített változatot, szóval semmiből nem marad ki, ha ezzel a programmal lép be a pináták világába. Akik pedig gyerekesnek tartják... Nos, ők úgysem jutottak el idáig, fityiszt nekik, koncentráljunk arra, hogy ez a játék még mindig bőven megéri a pénzét, szóval uccu neki, vár a kert.

pc guru

AMI JÓ
A hangulat a régi

ÉS AMI NEM...
Ez azért nem igazi második rész...

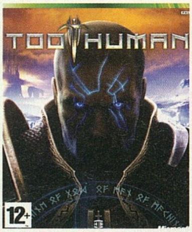
GRAFIKA	09	Egyedi, de gyönyörű
HANG	07	Kellemes dallamok, idegölő szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	08	Gördülékenyebb, mint az első rész
ÉLETTARTAM	10	Végtelen és igen addiktív

ÖSSZEGZÉS: Kooperatív-módban hatalmas móka, de egyedül molyolva is rendkívül élvezetes. Az aranyos lények ne tévesszen meg senkit, a mélyben ez egy összetett manager-játék, ahol bizony nem könnyű eljutni a csúcsra, ahol mutáns oroszlánokat és dinoszauruszokat tartalmaz már a kertünk...

INDEX: 90%

pc guru

XBOX 360 LIVE



INFO

KIADÓ MICROSOFT
FEJLESZTŐ SILICON KNIGHTS
PLATFORM XBOX 360
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS

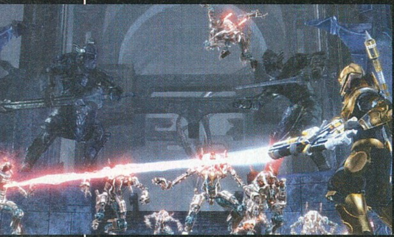
PLAY! BRONZE

TOO HUMAN

KIBERVIKINGEK ÉS MÁS ÁLLATOK

Bár nyilván a Duke Nukem Forevert nem lehet késésben, porhintésben felülmúlni, de a kanadai Silicone Knights legalábbis a második helyre felkapaszkodhat. A ma már leginkább egy sci-fi Diablo-klónnak felfogható játék ugyanis a pályafutását még 1998-ban kezdte, a mikor még egy négy lemezes nyomozós kalandjátéknak készült, mely a közeljövőbe repítette volna a játékosokat. Ezt követte a GameCube-életszakasz, amelyről egy CG-videót leszámítva semmi nem került közkézre, majd jött a szerződés a Microsofttal – és így végre megjelenhetett a program.

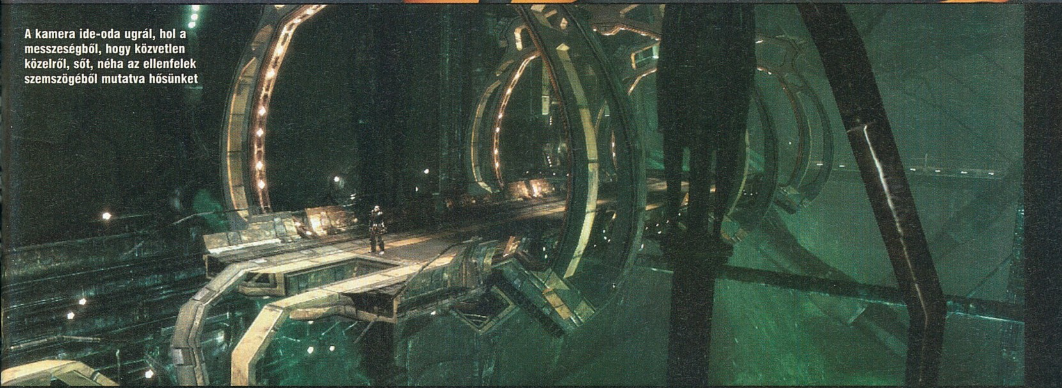
Na most egy ilyen múlt, megannyi ígéret után gyakorlatilag lehetetlen, hogy egy program maradéktalanul meggyőzze a játékosokat. Ráadásul ebben az esetben bizony komoly hiányosságai is vannak a játéknak; nemhogy a tíz év munkája nem látszik rajta, de olykor kifejezetten félkésznek is tűnik. Ennek ellenére azt kell mondanom, baromi jókat játszottunk vele, sőt, Chrisszel ez a játék váltotta fel a Battlefieldet az online játékmaratonokon.



Ha objektíven nézzük, minden porcikájába bele lehet kötni, mégis baromi jót játszottunk vele...

De milyen játék is ez a Too Human? Mint említettem, leginkább a Diablora hasonlít, legalábbis abban, hogy itt is a tápolás a lényeg, ez viszi magával az embert a pálya sokadik végigküzdésére is. Igaz, ezúttal nem fantasy, hanem egy fura sci-fi környezetben járunk. Illetve valami egész különleges skandináv-germán mondavilágban, ahol Odin gyermekei, Thor, Heimdall, Baldur és a többiek védelmezik az emberiséget. Teszik mindezt a jövőben, ultramodern formában, így Mimir tulajdonképpen egy hacker, Hel génsebész, mi pedig mágikus pallosokkal és lézerágyúkkal fogunk vadászni. Kicsit furcsa a dolog, mert Thor ugyanúgy szőrmebekecsben mászkál, mint a „régi" Thor, de ugyanúgy jön velünk vadászgéppel a pokoli Hel erődjébe. Mindegy, ha nem kapunk azonnal frászt ettől a koktéltól, tetszeni fog a dolog, mert noha a sztori nem egy nagy szám, és az átvezető jelenetek rendezése is a béka hátsója alatti szinten van, a kiberviking design néhol nagyon jól sült el. Ősi rúnák villódznak neonfénnyel a szemünkbe, a pályákon a régi korok mitikus lényei – goblinok, trollok – gépesített formában jelennek meg. Szintén jó húzás, hogy a kibertér ebben a világban egy abszolút nem technokrata világ, egy erdő.

A játék itt is karakterválasztással kezdődik, nagy kár, hogy a különbség elhanyagolható a kasztok



A kamera ide-oda ugrál, hol a messzeségből, hogy közvetlen közelről, sőt, néha az ellenfelek szemszögéből mutatva hősünket

között. Tökmindegy, hogy berzerkert, biomérnököt vagy kommandóst választunk, a játékmenet csak annyiban változik, hogy néhány, ritkásan használható különleges képességünk eltérő lesz. Én biomérnökként például gyógyítottam vagy sérthetetlenséget biztosító robotpókot raktam le, míg Chris pedig mindenben az offenzívát képviselte: csatakiáltása atomtámadás volt, robotpókja pedig gépágyúvá alakult. Egyébként ez a két dolog, a csatakiáltás és a robotpók a differencia a karakterek között, mert a többi fejleszthető képesség (megintcsak á la Diablo: gyakás, XP, szintlépés, elosztható skillpontok) mindenkinél ugyanaz.

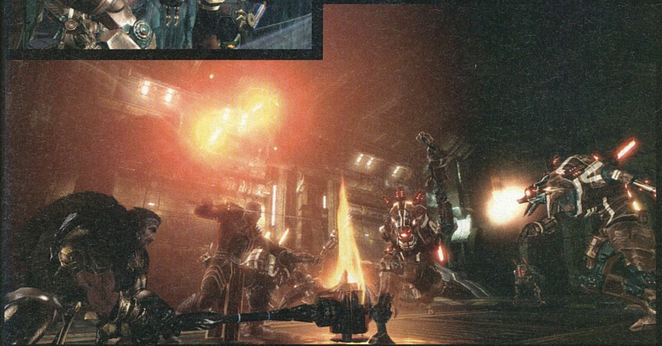
Maga a harcrendszer azonban már eltér a kattintgatós formulától – nyilván, hisz nincs egér erre a célra. Viszont nem is a szokásos kaszabolós-kombózós harcrendszert alkalmazták, hanem egy sokkal egyszerűbbet: a bal karral hősünket mozgatjuk, és amerre a jobb kart nyomjuk, arra támad. Ha közel van az ellenfél, az arcába kapja a baltát, ha kicsit messzebb, egy balettos mozdulattal odasuhanunk, és úgy legyintjük kupán. Persze lehet trükközni a két kar egyszerre nyomkodásával, a lövöldözéssel, meg az említett különleges képességekkel, de nem kell takargatni, a harcrendszer egyszerű.

Ami mégis elviszi a hátán az egészet az a tápolás, a tárgyak gyűjtögetése és a szintlépés. Igaz, utóbbi nem kíván meg olyan sok órát, mint a sokszor említett Blizzard-remek, hisz 20 óra alatt még egyedül is fel lehet érni a maximális 50-es fokozatra. A tárgyak azonban úgy 5-7 szintenként óriásit lendítenek harcmodorunkon, hisz nem csak többet sebzünk, de az extra hatások, valamint a fegyverekbe rakott egyre nagyobb hatalmú rúnák miatt érezhetően durvábbak leszünk. Kooperatív-módban pedig ugye alapból minden játék sokkal élvezetes, és ez ebben az esetben is így van. Sajnos néhány hónappal ezelőtt kivették a játékból a négyfős módot, és így csak ketten lehet szaladgálni – az amúgy nem random – pályákon.

Technikailag a játék kettős, mert ugyan sosem szaggat, és helyenként bitang jó! tud kinézni, viszont máskor meg egyenesen visszataszító. Egyes karakterek kevesebb poligonból állnak, mint néhány PS1-es játék hősei, arról nem is

A sztori pocsék, az átvezető jelenetek pedig borzalmasan vannak megrendezve. Kész csoda, hogy így is van hangulata a játéknak...

beszélve, hogy „társaink" a harcban semmit, de szó szerint semmit nem segítenek. És ha már karaktermodellek, hát bántóan kevés ellenféltípus van. Kisgoblin, nagygoblin, robotpók és mechatroll – plusz az a pár szerencsétlen élőhalott az utolsó pályán. Cserében a zene valami fantasztikus, néhol nagyzenekaros, néhol kicsit elektronikus, de mindig illeszkedik az eseményekhez. Az egész játék ilyen vegyes képet fest, minden remek dologra jut valami bosszantó hiba – de a lényegen nem változtat, sokkal jobb, mint mondjuk a Space Siege, és mindenkinek szerezhet néhány bűnösen élvezetes napot.



pc guru

AMI JÓ
Kooperatív-módban élvezetes

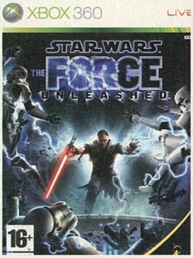
ÉS AMI NEM...
Úristen, az a történet...

GRAFIKA	07	Inkább designos, mintsem szép
HANG	08	Csodás zenék, csapnivaló szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	09	Diablo, csak éppen kontrollerrel
ÉLETTARTAM	08	Bárcsak jobban különböznének a kasztok

ÖSSZEGZÉS: Volt ez a Too Human a kalandjátéktól a puszta akcióig minden, és ez a Diablo-szerű végeredmény nem sikerült rosszul. A random cuccok és a kooperatív-mód minden ilyen játékot feldobnak, és mi jól szórakoztunk vele. De ennyi munka után valami végletekig kidolgozott, befejezett dologra számítottunk, ez pedig nem az...

INDEX: 75%

pc guru



info

KIADÓ LUCASARTS
FEJLESZTŐ LUCASARTS
PLATFORM MINDEN, A PC-T KIVÉVE
ONLINE NINCS

STAR WARS THE FORCE UNLEASHED

CSALÓDÁST ÉRZEK AZ ERŐBEN...

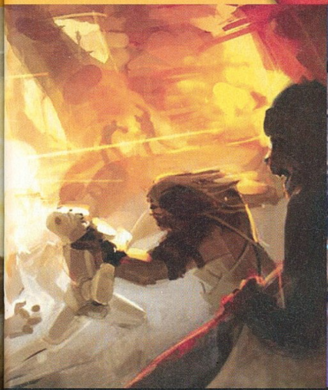
A Force Unleashed a LucasArts utolsó saját készítésű játéka. A döbbenetes előzetesek, az új játékmotor, a GTA-ban debütált Euphoria motor tökélyre fejlesztése ellenére a Lucasék úgy döntöttek, hogy minden idők legígéretesebb és minden bizonnyal legsikeresebb Star Wars-játéka ellenére feloszlatják a csapatot, az utolsót a megmaradt gárdák közül. Az ok roppant egyszerű: Lucasnak sokkal jobban megéri licenceket árulni, mint millió dollárokat ölni az esetleg a pénztáraknál megbukó fejlesztésekbe. Ennyi, nem több, így aki azt gondolta, hogy a Force Unleashed minőségével voltak bajok az téved. A játék ugyanis az egyik leghangulatosabb, ami valaha az univerzumról készült!

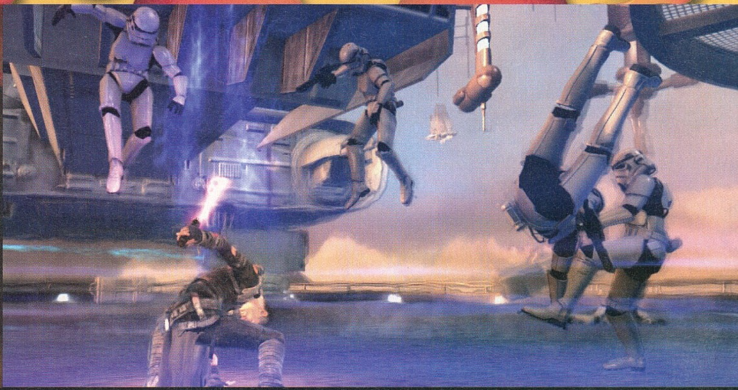
TÖRTÉNETMESÉLÉSBŐL JELES

Sosem felejtem el az újgenerációs Star Wars-filmek első részét. A zseniális trilógia után egy buta, gyermekded történet fogadott, mindennemű komolyságot, értéket nélkülözve. Egyedül Darth Maul figurája fogott meg. Oké, Anakin még gyermek, talán nem lehet másképp nyúlni ehhez a témához. Tévedtem… A Force Unleashed nyitó jelenetei döbbenetesek. Darth Vader halomra gyilkolja a wookie-kat majd rátalál áldozatára, egy jedi lovagra. A jedi leölése után annak gyermeke a mészárlás láttán félelmében, ösztönösen, az Erő segítségével elveszi a sötét nagyúr fénykardját. A fantasztikus képeket aztán több, az univerzumhoz méltó sötét, jól megírt fantáziadús és sokszor kiszámíthatatlan jelenet követ. A Force Unleashed története már elegendő ok arra, hogy végigverekedjük magunkat a játékon, ám a készítők, hála a sitheknek, nem érték be ennyivel. A Star Wars FPS-ektől némileg elrugaszkodva a Force Unleashed egy külső nézetes akciójáték, ahol az őrületes fénykardos gyakás mellett hatalmas szerep jut az Erőnek is.

> **"NEM VÁLTOTTA BE MINDEN REMÉNYÜNKET, DE ÍGY IS MEGÉRI VÉGIGJÁTSZANIA MINDEN SW-IMÁDÓNAK!"**

A Birodalom oldalán feltűnnek a lángszórós egységek is - csak azért, hogy látványosan bukjanak el



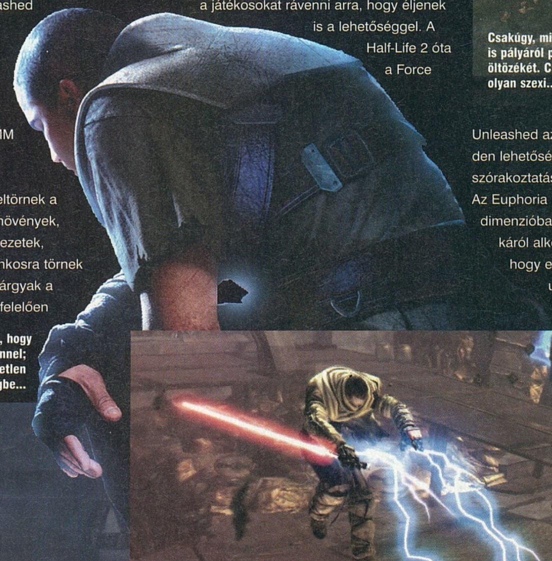


EUPHORIKUS HANGULATBAN

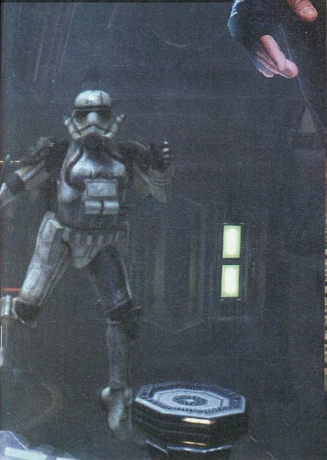
A GTA volt az első játék, ami a NaturalMotion cég műhelyében fejlesztett Euphoria motort használta, amely a mesterséges intelligenciát és a fizikus motort köti össze, hogy a szereplők reagáljanak a mi cselekedeteinkre. Az ott látottak biztatóak voltak, arra azonban gondolni sem mertem, hogy az év sikerjátékát ebből a szempontból a Force Unleashed utcahosszal előzi majd. A fizika az egész játéktérre kihat. A GTA 4-től eltérően itt minden egyes tárgy valós tulajdonságokkal lett felruházva (ezért meg a DMM nevű kódcsomag felel).

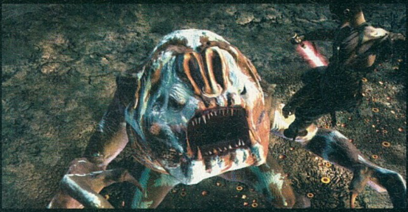
A lökéshullámok hatására eltörnek a fák, elhajlanak a lágytestű növények, megtekerednek a fémszerkezetek, elhajlanak a fémajtók, szilánkosra törnek a faakadályok. A felkapott tárgyak a newtoni szabályoknak megfelelően repülnek el, az üveg érintésre reped, nagyobb ütés hatására darabokra hullik. Az ellökött, megdobott rohamosztagosok egymásba kapaszkodnak, hason csúszva megpróbálnak megfogódzkodni a tereptárgyakban. Az egész világ rombolható, mozdítható. Az egészben az a zseniális, hogy sok játék adott lehetőséget a fizika (ki)használására, csak valahogy nem tudták a játékosokat rávenni arra, hogy éljenek is a lehetőséggel. A Half-Life 2 óta a Force Unleashed az első, amit játszva a játékos minden lehetőséggel él, sőt gyakran a saját maga szórakoztatására amortizálja le a környezetét. Az Euphoria motor nyújtotta lehetőségek új dimenzióba emelik a játékokban szereplő fizikáról alkotott képet. Biztos vagyok benne, hogy ezután minden egyes játéktól ugyanezt várjuk, sőt elvárjuk majd.

Csakúgy, mint Lara, a tanítvány is pályáról pályára változtatja öltözékét. Csak egyáltalán nem olyan szexi...



Itt már csak rajtunk múlik, hogy mit kezdünk a szerencsétlennel; a falhoz vágjuk vagy a feneketlen mélységbe...





A rancorok legyőzése némileg kisebb gondot okoz, mint Luke-nak

AZ ERŐ VELED VAN...

A MESTERREL...

...ÉS A TANÍTVÁNNYAL EGYARÁNT...

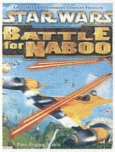
JÁTÉKMENETBŐL KÖZEPES

A Force Unleashed a technikai zsenialitásának ellenére sajnos csak egy jó, de semmiképpen sem kiváló, kiemelkedő játék. Az igazat megvallva a játék elejétől egészen a végéig ugyanazt kell csinálni, így a program egy idő után monotonitásba fullad, annak ellenére, hogy egyre több képesség birtokába jutunk. Az elején még csak tárgyakat tudunk emelgetni és eldobni, később már a fénykardunkat is elhajíthatjuk, sőt energiarobbanást is előidézhetünk magunk körül. Fejlődés tehát van, de sajnos igazán nem változtatja a játékmenetet. Az egyre több kombó és kivégző mozdulat persze vicces, és jól érzékelteti karakterünk sötét oldalának egyre jobban elhatalmasodó erejét, de egy-két mozdulat elsajátítása után valahogy nem vágyunk többre, és simán el leszünk velük a játék végéig.

„A HANGULAT MINDEN DICSÉRETET MEGÉR, ISMÉT TELJES SVUNGGAL ELKAPOTT MINKET A STAR WARS-LÁZ!"

Mivel a Force Unleashed a hentelésről szól ezért néha

BATTLE FOR NABOO



A világnak borzasztó nagy szüksége volt 2000-ben egy ocsmány, fantáziátlan és unalmas akciójátékra, és a LucasArts hallgatott az emberekre. Így készült el a Battle for Naboo, a fentieken kívül a következő bónuszokkal: ócska irányítás, unalmas küldetések és hét tonnányi gungan.

FLIGHT OF THE FALCON

Ezt a GBA-játékot még annak sem ajánljuk, aki amúgy amidalás poszterekkel és nyolcévesanakines bábukkal zsúfolja tele a szobáját. Ultragáz játékmenet és a platformhoz képest is otromba képi világ. De a legnagyobb sértés a jelszavas mentési rendszer volt, ami ráadásul nem pályánként, hanem fejezetenként működött.

MASTERS OF TERAS KASI

Valld be, a Star Warsok évenkénti rituális újranézésekor neked is állandóan az ugrott be, hogy milyen poén is lenne az összes szereplőt egymásnak ereszteni egy borzalmas verekedős játékban. Na jó, te normális vagy, neked nem ez ugrik be, de Lucaséknál valaki ilyen perverz volt, így megszületett ez a program is...

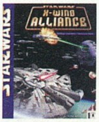
JAR-JAR

20-25 ellenséges egységet is szanaszéjjel kell kaszabolnunk egy teremben. Fantasztikus érzés az erő segítségével a falról letépett csövet a rohamosztagosok közé hajítani, majd közéjük ugorva halomra vágni őket, vagy egy lökéshullámmal a mélybe repíteni a kétségbeesetten kiabáló, egymásban megkapaszkodó szerencsétleneket. Ugyancsak szórakoztatóak a lépegetőkkel, rancorokkal és egyéb főellenfelekkel vívott harcok. A legyengített ellenfeleket végül látványos animáció kíséretében, felvillanó gombok megfelelő időben történő lenyomásával pusztíthatjuk el. Egyetlen apró negatívum, hogy a villámlás képesség túl erős lett. Grath karaktere minden képességpontot erre költött, és lényegében majdnem mindenkit ezzel fektetett kétvállra és csak a sokszor nehezen kezelhető befogási rendszer babrált ki vele néha. A rengeteg ellenfél és megfogható tárgy miatt sajnos gyakran nem azt fogja be a program, amit szeretnénk.

A Force Unleashed vitathatatlanul gyönyörű. A karaktermodellek döbbenetesek, a pályák változatosak, az átvezető mozik jobban meg vannak rendezve, mint a mozikban vetített Baljós árnyak, a szinkronhangokba képtelenség belekötni, csakúgy, mint a zenébe, amit, mint mindig John Williams klasszikusa alapján ültettek át. Mindezt összegezve bátran kijelenthetjük, hogy a Force Unleashed minden idők technikailag legmagasabb szinten levő Star Wars-játéka.

A főellenfelek igen sokfélék, és meglehetős kihívást is nyújtanak

X-WING ALLIANCE



Imádtuk az alap X-Winget is, a Tie Fightert meg főleg, de valahogy az Alliance maradt meg bennünk legjobban. Igaz, Chris könyörgése miatt említsük meg az X-Wing vs. Tie Fightert is, neki arról vannak szép joysticktörős emlékei.

REPUBLIC COMMANDO

Nem értjük teljesen, hogy a LucasArtsnál mit tökölnek: az év legnagyobb játéka lehetne egy folytatás ehhez a kicsit Rainbow Six-ihletésű játékhoz. És ha már ötletelünk, tegyük át az egészet birodalmi oldalra, és gyakjunk le minden idegesítő köztársasági szőrgolyót...!

JEDI OUTCAST

Hiába rikoltozza Darths a fülünkbe, hogy a Jedi Academy a legjobb része a sorozatnak, nekünk egy Star Wars-játéktól történet és hangulat kell, nem pedig egy félelmetesen pocsék online játékmód. A Jedi Outcast pedig e téren remekelt, anno az egész szerkesztőség együtt küzdötte le a Birodalmat.

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Mindkét részt imádtuk, de az első volt az igazi mestermunka. Nem csak a legjobb Star Wars-játék, de a valaha készült egyik legjobb RPG is.

DARTH VADER

KEDVENCEINK

1. Az Erő itt tényleg elszabadul, még a Császár legdurvább álmai sem közelítik meg azt, amit mi itt elő tudunk adni. Csillagromboló földre rántása? Naná!

2. Az új világok is lenyűgöztek minket, legyen szó Felucia különös gombákkal borított vidékeiről vagy Raxus Prime rozsdavilágáról!

3. A sztori minden Star Wars-rajongónak kötelező tananyag. A Vader által megtalált, kinevelt, kijátszott Sith története sokkal izgalmasabb, mint az Ewokok és a Gunganok teljes történelme összevonva. Ahogy a kis tanítvány kitépi a fénykardot Vader kezéből...

A tanítvány minden más képessége mellett az "ultrakemény beállás és metsző tekintet" skill terén is mesterfokon van.

AZ ERŐ SÖTÉT OLDALA

A cikk végén szereplő 80% egy jó játékot takar. Jó, talán a vége felé már unod, és legfeljebb közepes jegyet adnál neki, de a már említett hangulat és sztori miatt a „négyes" felé húzott a szívem. A harcrendszer picit kiforratlan, a befogási rendszert szokni kell, a főellenfelekkel vívott harc sokszor semmi gondolkodást nem igényel, mert a felvillanó gombok mindig ugyanazok, így ezek a jelenetek kitanulhatók. Ugyancsak hibának rovom fel a logikai elemek teljes hiányát. Az Erővel ugyanis tárgyakat mozgathatunk, fémeket hajlíthatunk, ám az ezekben rejlő potenciált a játék képtelen kiaknázni. Igaz, hogy sokszor a továbbjutáshoz magunk elé kell hajlítanunk egy fémlapot, vagy az ajtók nyitásához el kell mozdítanunk egy reteszt, de gondolkodni semmin se kell. Sehol egy feladvány, egy rafkós rész, egy leheletnyi kalandelem. Kár, hiszen a lehetőség adott, példa pedig volt már pár, elég a Tomb Raider-epizódokra gondolni.

A legnagyobb baj azonban a mesterséges intelligenciával van. A programozók ugyanis elfelejtették megírni azt. A gépi ellen bután áll, semmiféle összhang nincs a hasonló egységek között, nem taktikáznak, nem kerülnek hátba, ritkán használják ki a terep adta lehetőségeket és egyáltalán nem tanulnak viselkedésünkből. Egyetlen egy dogot tudnak. Pontosan lőni és ezzel megkeseríteni az életünket. Jómagam a kihívásokat, az okosan felépített tartalmas harcokat szeretem, nem pedig az agyatlan lövöldözést, amiben semmi taktika nincs. A FU pedig sajnos ilyen ütközeteket kínál.

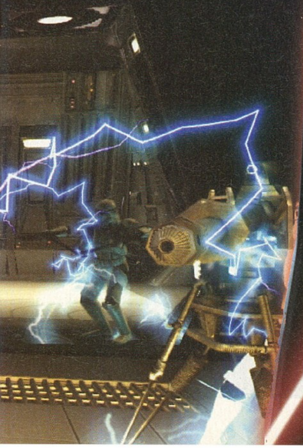
A Force Unleashed nagyszerű kikapcsolódást nyújt mindenkinek, de főleg a Star Wars-rajongóknak, akik végre azt kapják a pénzükért amit szeretnének. Az univerzumhoz méltó játékot, amit hibái ellenére nagyon lehet szeretni, amivel annak ellenére játszunk, hogy tudjuk, lehetett volna sokkal jobb, sokkal több is. Ha a fejlődési rendszer kiforrottabb, ha a főellenfelek és a játékmenet rákényszerítene a kombók használatára, ha egy-két helyen gondolkodni is kéne, ha a harcrendszer csak egy picivel is profibb, az év egyik legjobb játékával lett volna dolgunk. Így azonban a már bevezetett brand ellenére fejet kell hajtania például az ismeretlenség homályából feltűnő Dead Space előtt.

Azonban a fejlesztők azt kiválóan eltalálták, hogy mi kell a népnek: az, hogy már az első pályától kezdve hihetetlenül erősek legyünk, és a lehető legkirályabb karakterrel hentelhessük át magunkat a hatalmas galaxison. Itt egy szemétből, hulladékból összerakott gólemet küzdünk le, máshol rodiánokat és jawákat égetünk füstösre, megint arrébb pedig nagyhatalmú jediknek mutatjuk meg, hogy pontosan miként is érdemes az Erőt használni. És ez annyira jól sikerült, hogy képesek vagyunk megbocsátani neki minden kis hibáját, hiányosságát. Ráadásul a sikertől semmi nem menti meg, és reméljük, folytatás is lesz valamikor!

Ha már a következő részről elmélkedünk, egy kooperatív-módnak tudnánk örülni...

A kérdés csupán az, mint minden nagy konzoljátéknál, hogy lesz-e valaha PC-s verzió. Az előrendelések alapján a Force Unleashedből már így is több milliót fognak értékesíteni (plusz ott vannak a mobiltelefonos verziók, melyektől szintén elsöprő eredményt vár a kiadó) ergo értelmetlen dolog lenne egy viszonylag költséges PC-s változattal foglalkozni. A kiadó kijelentései is egyöntetűek: „nem lesz PC-s port".

Az ok nagyjából a Gears of War példáján alapszik, ahol a PC-s előállítási költségek és a PC-s verzió megjelenése után bekövetkezett X360-as verzió értékesítési csökkenéséből fakadó veszteségek jóval többre rúgtak, mint az agyonkalózkodott PC-s portból szakított bevételek (plusz a fejlesztők szerint rémálom lenne az ezerféle PC-n összehozni a Havokot, az Euphoriát és a DMM-et). A kijelentések ellenére én azonban bizakodó vagyok. Remélem maximum egy év múlva minden egyes PC-s tulaj is kipróbálhatja a Force Unleashedet, nagyjából akkor, amikor reményeim szerint konzolokra bejelentik a második részt!



PLAY!

AMI JÓ
Az Erő tényleg elszabadul

ÉS AMI NEM...
De a játékmenet nem tartott vele...

GRAFIKA	09	A fizikai motorok együttműködése döbbenetes!
HANG	10	Star Wars, mit vártál?
JÁTSZHATÓSÁG	08	Egyszerű, de élvezetes
ÉLETTARTAM	06	Maximum tíz óra alatt vége van

ÖSSZEGZÉS: A Force Unleashed nem váltotta be a hozzá fűzött reményeinket, nem lett az év legelsöprőbb játéka. Valahogy úgy, mint az Assassin's Creed: az első óra fantasztikus, utána viszont csökken az élmény. Igaz, itt az eltérő bolygók és ellenfelek legalább több változatosságot adnak.

INDEX: 80%

írta · Galopp, Hremo

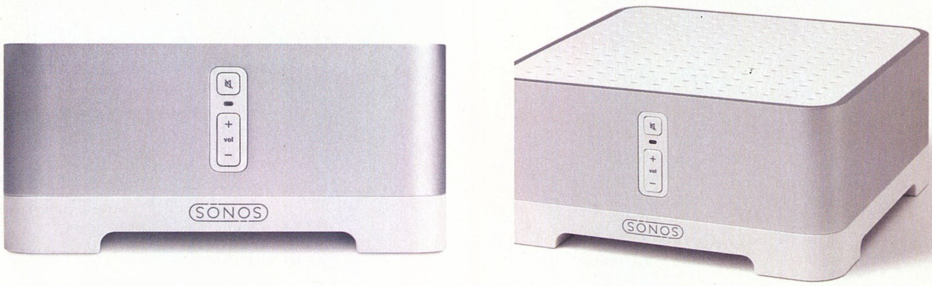
ASUS G50V/G71V

Már korábban szárnyra kaptak hírek az Asus háza tájáról az új 15.6 colos kijelzővel rendelkező játékos laptopokról, mostanra pedig hivatalosan is értesülhettünk a jövevényekről.

A G50V és G71V típusjellel ellátott gépek kifejezetten a játékosoknak készültek, erről első látásra megbizonyosodhatunk, hiszen ott feszít rajtuk a RoG (Republic of Gamers) logó. Igaz, csak a G71V-nek van olyan kiépítése, melyben valódi négymagos processzor van, azonban a többiek sem szégyenkezhetnek. A 15 colosok körében a processzorválaszték: T9600/T9400/P8600/P8400/P7350, míg a 17 colosak mezőnyében a Core2 Duo Extreme (X9100) és a Quad Core QX9300 is helyet kap. Mindkét méretnél a Intel PM45 Express lap az alap, memóriaként DDR2-es modulok szolgálják a teljesítményt 800MHz-es síneken.

A grafikus megjelenítésért Nvidia GeForce 9700M GT kártyák felelnek 512MB-nyi GDDR3 VRAM társaságában. A G50V széria kijelzői WXGA+/WSXGA+ felbontásra képesek 15.4 colos méret mellett, illetve WXGA felbontást nyújtó 15,6 colos TFT-k lehetnek. A 71-es széria megjelenítői 17 colosak a maguk WXGA+ / WUXGA felbontásával. Mindkét család háttértáraként duplázható meghajtók szerepelnek, melyek maximális mérete 1TB lehet, optikai meghajtóként pedig duál DVD-írók, vagy Blu-ray eszközök kaptak helyet a konfigban.

Opcionális szolgáltatásként minden gépbe kérhető 2GB NANDFlash alapú Turbo Memory, ahogy V2.1+EDR rendszerű bluetooth is, emellett a 2 megapixeles kamerák és a WiMAX/WiFi Link 5100 vezeték nélküli hálózati eszközök is a szériafelszerelés részét képzik.



Hangorgia

RAZER MEGALODON

Ahogy eddig is bármikor, a Razer mindig meg tudja lepni valami okossággal a játékos kedvű vásárlóit. Így van ez most is, mikor a Razer Megalodon-t mustráljuk. Azon zenekedvelők is dörzsölhetik a tenyerüket, akik szeretik a kedvenc muzsikáikat „sokpontegyes" rendszerben hallgatni, mert most nem másról van szó, mint egy 7.1-es surround hangzást ígérő vezetékes fejhallgatóról, mely egy mikrofonnal is kiegészül.

Az aranyozott USB-csatlakozón keresztül a PC-hez csatlakoztatható füles megkapta a Razer Maelstrom Audio Engine feldolgozóegységet, melynek segítségével 80%-kal gyorsabban dolgozza fel a beérkezett hanginformációkat, mint a korábbi HRTF rendszerek, a tökéletesebb hangzás érdekében. Ennek a rendszernek az alapját a hadsereg fejlesztette ki a vadászpilóták audiovizuális képességeinek fokozására, a Razer azonban kifejezetten a játékosok számára fejlesztette tovább.

Természetesen ha már zsibog a fejünk a folyamatos térbeli hanghatásoktól, a fejhallgatóhoz csatolt vezérlőegységgel bármikor válthatunk normál sztereó hangra is. Ezen vezérlővel állíthatjuk a hangerőt, a hangszínt és a hang pozícióját, valamint a mikrofon hangerejét is.

A megrögzött játékosoknak ez év utolsó negyedévéig kell várniuk, hogy megkaparintsák az új fülesüket, de már most kezdhetik félrerakni zsebpénzüket, hogy a boltosnál otthagyott 140 euró hiánya ne látszódjon meg a családi kasszában.

Az FPS játékosoknak fontos plusz információkat jelent az ellenfelek helyének meghatározása a hangok alapján, ebben segít a Razer új fülese

Zenezóna

SONOS ZonePlayer ZP120

A Sonos kicsit felturbózta korábbi médialejátszóit, s új verziószámmal piacra is dobta őket. A ZonePlayer ZP120 a korábbi ZP10-es verziót váltja, ami már eddig is igen kellemes paraméterekkel rendelkezett, de, mint ahogy mindenki más, a Sonos is igyekszik mindig a legújabb igényeknek megfelelő módosításokat végrehajtani eszközein.

Az első szembeötlő változás a ZonePlayer méreteiben mutatkozik meg, ugyanis 89 x 185 x 207 milliméteresre sikerült csökkenteni a fizikai méretet, a tömeget pedig szinte megfelezték, s így elérték a 2,3 kg-ot.

A zenehallgatás teljes szabadsága érdekében továbbfejlesztették a már meglévő SonosNet vezetéknélküli jeltovábbítási rendszert, immáron a 2.0 verzióját a készülékbe építve a MIMO antennákkal együtt. Ezáltal nem okoz gondot a hangszórókat távolabb helyezni a zenei forrástól, valamint a távirányító is szinte bárhol használható a lakáson belül.

A beépített erősítője is komolyabb az elődnél, mostantól 55W zenei teljesítményt képes magából kiadni.

A ZP120 a hálózatba kötött számítógépről vagy más zenei szolgáltató eszközről, esetleg az internetről folyamatosan streamelt zenéket is képes lejátszani, sőt az új, 2.6-os szoftververzióval frissítve a készüléket a NAS Hard Drive-okkal is gond nélkül együttműködik.

Szinte lehetetlen olyan elterjedtebb zenei formátumot mondani, mellyel ne birkózna meg az alumíniumházas lejátszó, így a majdnem 500 dolláros ár talán nem is tűnik olyan soknak.

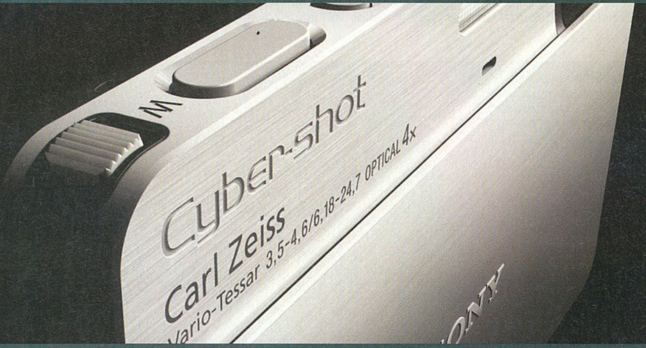
T modell

SONY Cybershot T700

A Sony újabb két kompakt fényképezőgéppel bővítette T modell-sorozatát. A T77 és T700 nevet viselő masinák egymáshoz nagyon hasonlítanak, csak néhány részletben térnek el. A komolyabb paraméterekkel rendelkező T700 igazi csúcsmodell a maga nemében, mi sem mutatja ezt jobban, mint hogy összesen 4GB belső memóriával lehet gazdálkodni, és a teljes hátlapját egy nagy, 3,5 colos méretű érintőkijelző fogalja el. Erről a készülék összes szolgáltatását el lehet érni, megkönnyítve a fényképezőgép kezelését és az elkészített fotók rendszerezését.

Az öt színben (fekete, ezüst, arany, piros és pink) kapható modell 10,1 megapixeles érzékelőt kapott, amit 4X-es zoom-átfogással rendelkező Carl Zeiss optika egészít ki, BIONZ processzora pedig gondoskodik arról, hogy sötétebb helyeken való fényképezés esetén se legyen túl zajos a kép, s két fotó elkészítése között se kelljen sokat várakoznunk. Makro fotózásnál a közelpont a normál módú 8cm helyett 1cm-re csökken, így a 95x58,4x16,4 mm-es méretekkel rendelkező fotómasinával igazán részletgazdag közeli képeket készíthetünk.

Az alkalmankénti kényszerű ellenfényben történő fotózás hibáit is igyekszik a gép a Sony dinamika-tartomány optimalizáló (DRO) szolgáltatásával ellensúlyozni. Mindezek mellett az egyre népszerűbbé váló mosoly- és pislantás-felismerő eszközök is helyet kaptak a szeptembertől várhatóan már kapható fényképezőgépekben. A új Sony fotómasinák árairól lapzártáig nem kaptunk információt.



A Sony T-sorozata azoknak készül, akiknek egy gép kinézete sokszor nagyobb súllyal esik latba, mint a tudása

Hüvelyk Matyi

FREECOM Mobile Drive XXS

27% - ez a Freecom új vesszőparipája, mellyel a konkurencia külső merevlemezeihez hasonlítja a saját, most megjelent Mobile Drive XXS meghajtóját.

A teljes mérete 10,98 x 7,95 x 1,35 centiméter, ami valóban a mezőny legjobbjává teszi. Persze csak jelen pillanatban, mert nem valószínű, hogy sokat kell várni a többi gyártóra e téren. A 155 grammos gumírozott eszköz formaterve Sylvain Willenz brüsszeli dizájnertől származik, s bár nem sok mindent lehet egy ilyen dobozon tervezni, a legjobbat sikerült kihozni a klasszikus kinézetből, és mint látszik, alig húzza jobban a zsebünket, mint egy megtermett mobiltelefon.

Egyetlen USB csatlakozó található a tárolón, melyből az energiát is nyeri, így a megszokott módon már nem kell bajlódnunk a különböző AC-adapterekkel. Hátrány, hogy sem FireWire, sem eSATA lehetőséggel nem vértezték fel a kis tárolót, így a maximum 480 Mbps sebességgel kell gazdálkodnia a vásárlóknak.

Merevlemezből három fajtát is rendelhetünk bele, mégpedig 160 GB, 250 GB és 360 GB méretűeket. Mindegyikük a 2,5 hüvelykes szabványnak felel meg.

Az apró háttértárat már most megvásárolhatjuk az interneten 80, 90 és 170 eurós áron.

Helyben vagyunk

NIKON Coolpix P6000

A P6000 az első olyan kompakt Nikon-gép, amiben helyet szorítottak egy GPS vevőnek is, így 10 év távlatából is könnyedén felidézhető, hogy egy-egy kép hol is készült.

Nem elhanyagolható az sem, hogy a képérzékelő felbontását 13,5 megapixelesre növelték, s a 4X-es átfogásra képes 2 ED üvegelemet tartalmazó NIKKOR zoom optikát stabilizátorral látták el. Az objektívet a Nikon tükörreflexes gépeiből átvett EXPEED képfeldolgozó rendszer egészíti ki, mely rengeteg szolgáltatásával segíti a minél tökéletesebb képek készítését még a szakma avatatlanjainak is. Ezek egyike a Legjobb kép kiválasztása funkció, melyet használva a gép 10 képet készít egymás után az adott témáról, s ezek közül választja ki és menti automatikusan a legjobbat. S mindezt RAW (veszteségmentesen tömörített) formátumban is megteszi, ha akarjuk.

A képek tárolásáért SDHC szabványú memóriakártya felel, az elkészült felvételeket USB vagy wifi segítségével átküldhetjük számítógépünkre. A szolgáltatások között megtalálható még a D-lighting, az arcfelismerés, a torzítás korrekció, vagy a szoftveres vörösszem eltávolítás is. A A fémházas Coolpix P6000 beépített EN-EL6 lítium-ion akkumulátorával feltöltés után 250 képet készíthetünk.

A szeptemberben megjelenő kompaktért 500 euró körüli árat kell majd kifizetni.

Aki nem akar tükörreflexes masinával bíbelődni, de nagy tudású fényképezőgépet szeretne, annak érdekes alternatíva lehet a P6000

Fekete lovag

HTC S740

Csak hogy ez a hónap se teljen el újabb HTC-eszköz bejelentése nélkül, itt van nekünk az S740. Igazi smartphone-ról van szó, mely a HTC Diamond dizájnjára épül.

Se nem is akármilyenről, tekintve, hogy a numerikus billentyűzet mellé kapunk egy elcsúsztatható klaviatúrát, hogy az sms-einket és e-mailjainket még könnyebben írhassuk meg.

A telefon a legújabb 6.1-es Windows Mobilera épül, s a zökkenőmentes programfuttatás érdekében 528 MHz-en ketyegő, 32 bites Qualcomm (MSM7225) processzort kapott a 256 MB flash és 256 MB RAM mellé. Kijelzője QVGA felbontású, 2,4 colos TFT, mely 65 ezer színt jelenít meg, azonban nem érintésérzékeny. Kameraként egy 3,2 megapixeles fixfókuszos, valamint egy 0.3 megapixeles CMOS érzékelő teljesít szolgálatot, s a szolgáltatások között megtalálható az A-GPS, az RDS-es FM-rádió, a 802.11b/g rendszerű wlan és az EDR és A2DP kezelésére is képes, második verziójú Bluetooth. Mobiltelefonos képességei sem mindennaposak, hiszen a következő frekvenciákat és szolgáltatásokat ismeri: GSM850, GSM900, GSM1800, GSM1900, UMTS900, UMTS2100, CSD, GPRS, EDGE, UMTS, HSDPA. Így a világ szinte bármely pontján nagyszerűen használhatjuk modemként is, mivel letöltési irányban 7.2 Mbps, feltöltés közben pedig 384 kbps átviteli sebességet érhetünk el.

A 43.4 x 116.3 x 16.3 milliméteres készüléktest tömege az 1000 mAh kapacitású, 260 óra készenléti és 350 perc beszélgetési időt lehetővé tevő Lítium-Ion polimer teleppel együtt sem haladja meg a 140 grammot.

A gyártó ígérete szerint már szeptemberben a boltok polcain találkozhatunk az új okostelefonjukkal, azonban egyelőre legfeljebb csak találgathatunk, hogy mennyit kell majd érte fizetni.

Gyors processzor, teljes billentyűzet, két kamera, szinte az összes szabvány támogatása, legújabb Windows Mobile – mi mást várhatnánk még el egy okostelefontól?

NOKIA 8800 Carbon Arte

A Nokia nem adja fel azon vágyát, hogy a legfelsőbb kategóriás telefonjait is sokan használják a többi sikermodellhez hasonlóan.

Ennek jegyében a 8800 nevet viselő telefonjuk újabb változatával igyekszik ezen mobilok körét bővíteni. A 8800 Carbon Arte elnevezésű telefonjuk újfent azokat célozza meg, akiknek a telefon nem csak használati eszköz, de státuszszimbólum is. A titániumból, alumíniumból, szénszálas anyagokból, rozsdamentes ötvözetekből és edzett üvegből összeállított készüléktest 109x46,6x14,6 mm méretűre sikeredett, s a gyártó ígérete szerint az ujjlenyomatok az eddigieknél kevésbé fogják elcsúnyítani felületét.

Mivel inkább a külalakra fektettek nagy hangsúlyt a tervezők, ezért nem is vértezték fel a mobilt sok-sok újdonsággal vagy nagy teljesítménnyel. Így a kijelző is maradt 240x320 pixeles felbontású, igaz, 16 millió színt megjeleníteni képes OLED változat került bele. 3,2 megapixeles, autofókuszos kamerát kapott a készülék, mellyel elődeihez hasonlóan VGA felbontásban is csak 15 képkockát vehetünk fel másodpercenként. A belső memóriát azonban megnövelték 4GB-ra, valamint minden egyéb csatlakozót eltüntettek a készülékről, csak a microUSB csatolási felület maradt meg. Ez persze csak a vezetékes megoldásokra érvényes, hiszen a bluetooth és 3G támogatás továbbra is része a specifikációnak. A rádiófrekvenciás rész azonban csak a harmadik generációs hálózatokat tudja kezelni, a HSDPA rendszerekkel már nem boldogul.

A prémium kategóriás telefonért nem kevés pénzt kell a boltban hagynunk, hiszen az 1100 eurós ár nem mondható épp pénztárcabarátnak.

A Nokia nem fukarkodott a csúcstechnológiát képviselő anyagok alkalmazásával, de ilyen árért ez joggal el is várható

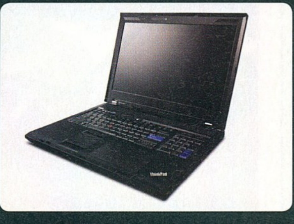
Mindent a kéznek

LENOVO ThinkPad W700

W700-at nem kifejezetten játékosoknak szánják, mégis olyan teljesítményt sikerült a gépbe gyömöszölni, ami igazán magáért beszél.

A 410x310x41mm-es gépházba olyan 17 colos kijelzőt tettek, mely 1920x1200 pixeles felbontást képes produkálni, ezt az LCD panelt pedig NVIDIA Quadro FX 3700M Open GL videókártyával hajták meg, melybe 1GB-nyi videomemóriát is tetethetünk - a legfeljebb 8GB-nyi DDR3 rendszermemória mellett. Emellett a ma már egyre elterjedtebb Turbo Memory-ból is 2GB állhat rendelkezésünkre, ha úgy gondoljuk.

A kijelző helyes színvisszaadásáról a beépített kalibráló eszköz gondoskodik. A PM45 chipsetes alaplapra 1066 MHz-es Core 2 Duo, vagy később QuadCore-os processzor kérhető, mellyel a legkomolyabb grafikai programok kezelése is várakozásmentes lehet. Ez fontos, mert az egyik célközönség a grafikusok kasztja, amit mi sem mutat jobban, mint hogy a teljes értékű billentyűzet és a numerikus blokk alá, a tapipad mellé egy Wacom digitalizáló tábla is került. Ez azon túl, hogy ceruzával grafikai állomássá változtatja a lapit, a vastagabb ujjúaknak touch-padként is nagy szolgálatot tehet.



A Lenovo új gépe büszkélkedhet – a mobilfronton brutális teljesítményű hardver mellett – a világ első beépített digitalizáló táblájával

A mindenféle vezetékes és vezeték nélküli csatlakozóval rendelkező mobil PC szeptembertől rendelhető, s a „leggyengébb" kiépítettségért is mintegy 3000 dollárt kell leszurkolni...

Bambuszba öltözve

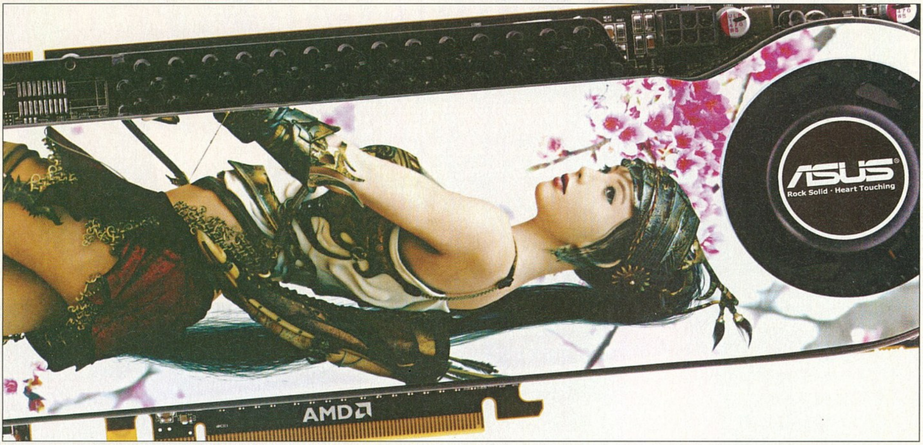
DELL Studio Hybrid

Az Apple MacMini sikereit látva a Dell is úgy döntött, beteszi a lábát a piac eme szegmensébe. Nem is akárhogyan nyitott, hiszen megalkotta a Dell Studio Hybrid elnevezésű, asztali PC-re a legkevésbé sem hasonlító, de mégis desktop PC-jét.

A mini-PC 197 x 72 x 212 mm-es méretekkel rendelkezik, s tömege teljesen felöltöztetve sem haladja meg a 2,2 kg-ot. A felöltöztetés nem jelent mást, mint hogy a gép 6 különböző színű műanyag borítást kaphat, ráadásként pedig bambuszból készült burkolat is választható, így bármely lakás nappalijában jól mutathat. Biztosra vehető, hogy egy ilyen gépet nem a számítógépes asztal valamelyik rejtett zugába fog száműzni, aki megveszi, hiszen tökéletesen alkalmas egy médialejátszó szerepének betöltésére. Van vonali ki- és bemenete, rendelkezik S/PDIF és fejhallgató, valamint HDMI kimenetekkel.

Természetesen teljes értékű számítógépről van szó. A processzorválaszték az Intel Dual Core T2390-tól (1.86GHz/533Mhz FSB/1MB cache) Core 2 Duo T5750-ig (2.00GHz/667Mhz FSB/2MB cache) terjed. Maximálisan 4GB-nyi 667MHz-es memória telepíthető bele, melyen a rendszer osztozik az integrált Intel Graphics Media Accelerator X3100 videókártyával. Az említett csatlakozási lehetőségeken kívül 5 db USB, FireWire, DVI, valamint Ethernet csatlakozókkal is el lett látva, de található még benne kártyaolvasó, és opcionálisan kérhető bele draft n-es vezetéknélküli csatoló. Háttértárként egy maximum 320GB-os SATA rendszerű merevlemez szolgál.

A legolcsóbb modell 500, a legjobban felszerelt pedig 1100 dollárért vásárolható meg.



ATI Radeon HD4870X2

KIRÁLYKATEGÓRIA

írta · Horváth Patrik

Megérkezett az AMD kétmagos videokártyája, amely olcsóbban kelleti magát, mintha külön megvennénk a két HD4870-es kártyát, így érdekes alternatívát képez - a GeForce GTX 280 mellett - a csúcskategóriában.

Az NVIDIA nem kis bajban van. Egyrészt jelenleg minden fontosabb területen az AMD kínálja a jobb ár/érték arányú videokártyát, ráadásul a GeForce GTX-ek sok lépcsős árcsökkentése miatt nem kis veszteséget könyvelt el alig egy-másfél hónap alatt. A cég megpróbál most visszakapaszkodni, ennek első manővere a GeForce GTX 260 hardveres átalakítása, amely a gyakorlatban a shaderek 192-ről 216-ra való emelését jelenti. Ez a művelet kisebb káoszt fog okozni vásárlásnál (ami szintén az AMD malmára hajthatja a vizet), hiszen nem lesz feltűntetve előreláthatólag a dobozokon, hogy új vagy régi szériás termékekről van szó.

Az AMD eközben nyugodtan ülhet a babérjain – legalábbis ami a VGA bizniszt illeti, hiszen a 4850-ek és 4870-ek borzasztó sikeres termékek lettek, sokan kettesével veszik őket, hogy CrossFire-be kössék, így jött az ötlet a cégnél, hogy a 3870X2 példájára piacra dobjanak egy újabb fenevadat. A gondolatot tett követte, méghozzá elég gyorsan. A július végén szárnyra kapott pletykákból egy hónap alatt végleges termék lett, így mi is hozzájutottunk az Asus jóvoltából egy ilyen példányhoz. A kártya már első ránézésre is tiszteletet parancsoló darab, kézbe fogva pedig elégedetten konstatálhatjuk, hogy „nem spórolták ki belőle az anyagot".

A specifikáción gyorsan átrághatjuk magunkat, hiszen két RV770-es magra épülő VGA-ról van szó, amely a valóságban teljesen megegyezik két Radeon HD4870-nel, azaz magonként 800 unified shader egységet tartalmaz, amelyek 750 MHz-en zakatolnak, mellettük viszont 2x512 MB helyett 2x1 GB memória foglal helyet, amelyek effektív 3600 MHz-en üzemelnek. A kártya hossza alig nőtt, a hűtőrendszer is csak hosszában módosult. Zajszintje meglepő módon megegyezik egy darab HD4870-ével, amelyen kicsit csodálkoztunk is, hiszen két igazán forró chipről van szó. Természetesen a hőmérsékletek most is borzasztóan alakulnak,

VIDEÓKÁRTYÁK	RADEON HD4870 X2	GEFORCE GTX 280	GEFORCE GTX 260 SLI
3DMARK VANTAGE - PERFORMANCE			
ÖSSZPONTSZÁM	11542	9440	11995
GPU	14367	10490	15119
3DMARK VANTAGE - EXTREME			
ÖSSZPONTSZÁM	6887	5132	7159
GPU	6875	5051	7151
Bioshock 1920x1200 High	100	73	57
Call Of Duty 4 1920x1200 High 4xAA 16xAF	80	88	138
Colin McRae: DiRT 1920x1200 Ultra 4xAA	72	48	N/A
NFS: Pro Street 1920x1200 High 4xAA 16xAF	50	50	58
Crysis 1920x1200 High	39,9	40,21	51,03
World In Conflict 1920x1200 Very High 4xAA 4xAF	52	42	N/A

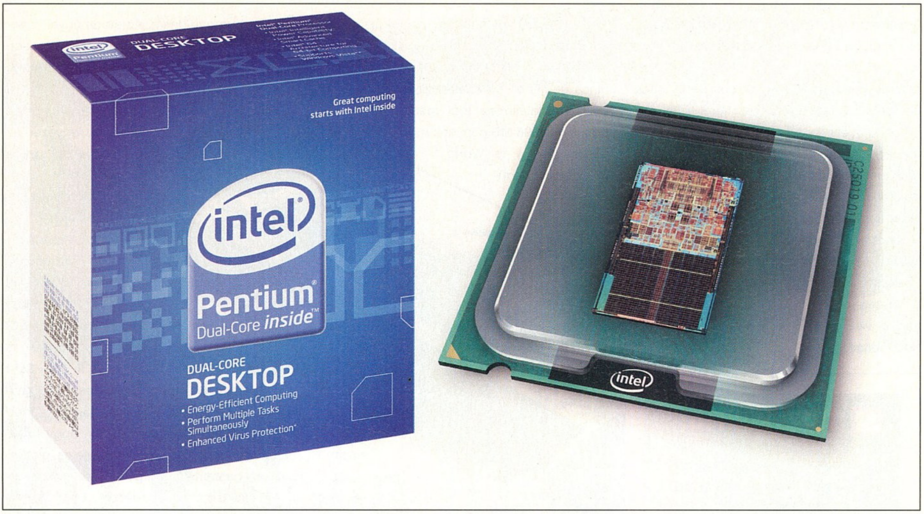
üresjáratban 72 fokot mértünk, ami terhelésre további bő húszfoknyit emelkedett.

A tesztkonfiguráció a szokásos volt, csúcskategóriás videovezérlők tesztjéről lévén szó, próbáltunk a processzor limitáltság ellen kétféle módon is védekezni. Egyrészt alapból egy tuningolt Core 2 Duo-t állítottunk a videokártyák mellé, másrészt nagyon magas felbontást alkalmaztunk minden játék esetében és a szűrőkkel sem bántunk kesztyűs kézzel. Ettől függetlenül voltak olyan játékok, ahol még mindig a processzor volt a visszahúzó tényező.

TESZTKONFIG.

Gigabyte P35-DS3, XFX 780i SLI, Intel Core 2 Duo E8200@3600 MHz, 2x1 GB Geil Black Dragon DDR2-1066@900 MHz (CL5-5-5-15), Hitachi 320 GB SATA2, Windows Vista Home Premium, ATI Catalyst 8.7, NVIDIA Forceware 177.79

Több játékban is problémába ütköztünk az SLI használatakor. A DiRT egyszerűen nem volt hajlandó elindulni, közölte velünk, hogy nincs elegendő videomemória az alkalmazás futtatásához (hát igen, mint tudjuk a 2x896 MB nem sok mindenre elég...), a World In Conflict menüje pedig olyan bugos volt, hogy a beépített teszt gombja nem is volt látható. A CrossFire terén sem volt minden fenékig tejfel, bár itt csak olyan problémák adódtak, hogy az adott program nem támogatta az AMD kétkártyás megoldását. Az eredmények igencsak felemás képet mutatnak, a 3DMark-on kívül nem nagyon találtunk olyan programot, ahol mind az SLI, mind a CrossFire működött volna, egyszer az egyik, egyszer a másik győzedelmeskedett. Vásárlás szempontjából tehát mi mindkét megoldást kerülnénk, a HD4870X2-őt azért, mert még üresjáratban is rengeteget fogyaszt, a GTX 260 SLI-t pedig azért, mert szoftveres támogatása még gyerekcipőben jár és jóval drágább ellenfelénél. Nem beszélve arról, hogy használatához SLI-s lap kell, ami Inteles platformokon gyakorlatilag egyenlő az inkompatibilitással és a melegedéssel. Ettől függetlenül látható volt, hogy az AMD megoldása (CrossFire) a gyorsabb, de elég lutri, hogy hol tudjuk kihasználni. Papíron tehát győzött ugyan a HD4870 X2, de a gyakorlatban felemás képet mutatott.



Intel Pentium Dual Core E5200

45 NM-ES BELÉPŐ

írta · Horváth Patrik

Az Intel a közelmúltban frissítette legsikeresebb, belépő szintű processzorcsaládját, ennek okán megnéztük, hogyan muzsikál az első fecske, az E5200.

A tavaly debütált E2000-es széria a kétmagos Celeronokat leszámítva az Intel palettájának legolcsóbb termékeit jelenti. Különös ismertetőjelük volt a 800 MHz-es rendszerbusz és a kis méretű, mindösszе 1 MB-os másodlagos cache memória. Bár remekül lehetett tuningolni őket (és emiatt nagyon-nagyon kelendők voltak), az előbb említett 1 MB borzasztóan visszafogta a teljesítményt, amely főleg játékoknál ütközött ki. Ennek következtében leginkább olcsó videokártyák mellé vásárolták, ám mostanra annyira előrehaladtak a VGA-k, hogy eljött a váltás ideje, a jól sikerült E7000-es és E8000-es széria után itt az E5000, amely paramétereit tekintve egy 45 nm-re átültetett E4000-nek tűnik. Az első és legfontosabb jellemző megmaradt, azaz a rendszerbusz továbbra is 800 MHz, viszont a cache memóriát megdpláztták, amely sokat lendített a játékok alatt nyújtott teljesítményen. Még nem tudni, hogy milyen termékskálával áll elő az Intel, annyi már bizonyos, hogy az első hazánkban is kapható modell az E5200 nevet viseli, órajele 2500 MHz, szorzója pedig – bonyolult matematikai műveletek elvégzése után – kiszámolható: 12,5. Utóbbinak tuningoláskor nagyon nagy szerepe van, hiszen 1 MHz-es rendszerbusz (FSB) emelés 12,5 MHz-et eredményez a CPU-nak, így könnyen kiszámolható, hogy 3 GHz-hez mindösszе 240 MHz-es FSB kell, 3,5 GHz-hez pedig még mindig csak 280. Ez azért is jó, mert így a legolcsóbb Core 2 Duo kompatibilis alaplapokkal is lehetőségünk nyílik kihajtani a rendszert, nem kell drága deszkát és 800 MHz-nél gyorsabb memóriákat választanunk.

TESZTKONFIGURACIO

Gigabyte P35-DS3, Intel Core 2 Duo E8200, Intel Pentium Dual Core E5200, Cooler Master Hyper TX2, Hitachi 320 GB HDD, XFX GeForce GTX 280 1 GB, Windows Vista Home Premium.

A tesztkonfigurációt a Planarcomputer Kft. biztosította a PC Guru számára.

> **"Az első és legfontosabb jellemző megmaradt, azaz a rendszerbusz továbbra is 800 MHz"**

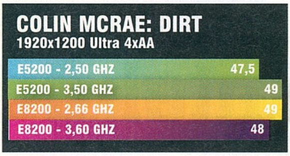
TUNING PRÓBÁJA AZ EMELÉS

Az E5200 túlhajtás során kezesbárányként viselkedett, hiszen alapfeszültségen elértük vele a 3 GHz-et, de a 3,33-hoz sem kellett több +0,1V-nál. Az optimális órajel/feszültség páros 3,5 GHz volt, amihez +0,15V kellett, a csúcsot 3,66 GHz-nál értük el stabilan, viszont ilyenkor már igencsak nagy feszültségeket kellett beállítanunk és a processzor is jobban melegedett. A teszteket alapórajelen és 3500 MHz-en is elvégeztük, hogy látszódjon a különbség, az ellenfél pedig egy jóval drágább E8200 volt a maga 2,66 GHz-es alap- és 3,60 GHz-es emelt

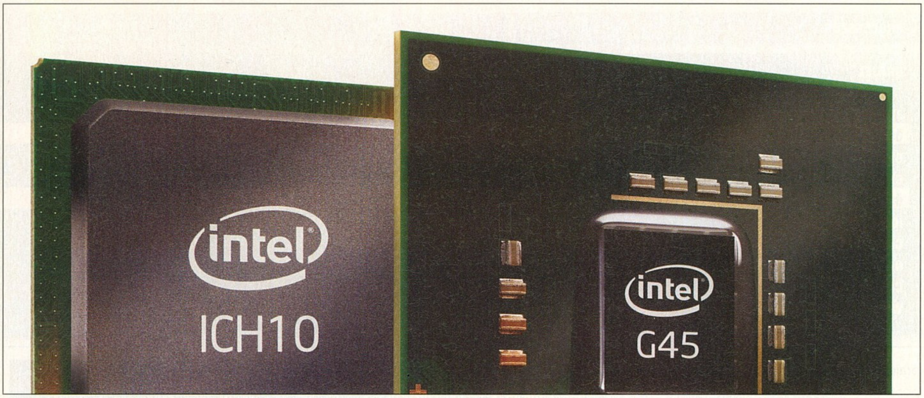
PROCESSZOR	E5200		E8200	
ÓRAJEL	2,50 GHZ	3,50 GHZ	2,66 GHZ	3,60 GHZ
3DMARK VANTAGE - PERFORMANCE				
ÖSSZPONTSZÁM	7862	8972	8542	9440
CPU	4781	6378	5490	7385
CINBENCH 10				
ÖSSZPONTSZÁM	5062	6988	5545	7548
IDŐ (MÁSODPERC)	174	126	159	117
CALL OF DUTY 4 1920X1200 HIGH 4XAA 16XAF	84	85	85	88
NEED FOR SPEED: PRO STREET 1920X1200 HIGH 4XAA 16XAF	46	49	49	50
CRYSIS 1920X1200 HIGH	34,9 (11,9)	38,6 (22,8)	39 (20,5)	40,2 (24,7)
WORLD IN CONFLICT 1920X1200 VERY HIGH 4XAA 4XAF	31 (12)	36 (19)	36 (11)	42 (24)

órajelével. Jól látható, hogy alacsonyabb felbontásban (3DMark Vantage - 1280x1024) jócskán kikap az újdonsült öcskös a bátyjától, de ahogy emeljük ezt az értéket, úgy csökken a különbség a két CPU között. Ugyanaz mondható el most az E5200-ról, mint ami egy évvel ezelőtt az E2180-ról. A jelenlegi középkategóriás VGA-khoz remekül passzol, de egy csúcskategóriással nem nagyon tud mit kezdeni, kivéve, ha a videokártya leterheléséről gondoskodunk (nagy felbontás, szűrők, stb.). Jelenlegi vételárát (18 ezer forint) tekintve még

nem az igazi, de fog ez még lejjebb menni. Ha beesik 15 ezer környékére, akkor vinni fogják, mint a cukrot, ráadásul egy hasonló árfekvésű alaplappal is bőven elmuzsikál majd,



még tuning esetén is. Akik E2000-es széria valamely tagjáról váltanának, azoknak viszont csak akkor javasoljuk ezt a lépést, ha alacsony órajelű változattal rendelkeznek.



Intel G45

KIFINOMULT RÉSZLETEK

írta · Horváth Patrik

Az Intel többnyire sereghajtóként szerepel az aktuális integrált videokártya tesztek felhozatalában – legalábbis ami a teljesítményt illeti. A G35-tel megmutatta a gyártó, hogy a képminőség terén már fel tudják venni a versenyt a konkurenciával, most a G45-ben található X4500HD-n a sor, hogy hozzátegyen ehhez valamit.

Az X3100 (G35) debütálásakor mindössze a Radeon X1250-nel kellett megküzdenie (igaz, azzal szemben is alul maradt), de most komoly ellenfelekre számíthat. Az NVIDIA részéről ott a GeForce 8200 (lassan itt a 8300 is), az AMD részéről pedig a Radeon HD3200 (780G), amely gyakorlatilag a trón legfelső fokán csücsül jelenleg.

Az X4500HD több fronton is újítást hoz az Intel integrált VGA-k palettájában. Egyrészt ez az első olyan grafikus chip, amely hardveresen támogatja a nagyfelbontású H.264 és VC-1 kódolású anyagok lejátszását, másrészt teljesítményben is duplázást ígértek a kékek. Itt jegyeznénk meg, hogy az olcsóbb G41 és G43 chipsetekben található X4500 videokártyák nem annyira okosak, mint a HD változat, így előfordulhat, hogy bizonyos (legtöbbször .mkv kiterjesztésével felismerhető) 720p vagy 1080p felbontású médiákkal nem tud mit kezdeni, ilyenkor a processzornak kell beavatkoznia, amely igencsak kegyetlen feladatnak bizonyul a mai világban.

Tesztünk első fázisában három különböző video- illetve hangkodekkel tömörített 720p/1080p felbontású filmmintát vettünk elő, de az X4500HD mindegyiket megette, ez jól látszott a CPU terhelésen is (30-50%), bár a Radeon HD3200-at még mindig jobbnak tartjuk ezen a fronton (ráadásul a 790GX chipsettel érkezőben van a tovább tuningolt HD3300 is). A képminőséggel nem volt gond, bár a teszt alaplap DVI portja hibás volt (egy merő zöld csík tarkította a képet már BIOS-ban is), így csak az analóg D-Sub-on keresztül tudtunk tesztelni. Rendelkezésre áll még egy HDMI kimenet is, amely természetesen rendelkezik HDCP-támogatással is.

Játékfronton a szokásos csalódás jutott csak, tesztprogramunk az átlagos gépigénnyel rendelkező Gears of War volt. 640x480-ban mindent kikapcsolva és a részletességet is a lehető legalacsonyabbra állítva alig tudtunk 15-20 fps átlagsebességet elérni, amely még stratégiai játékoknál is éppen hogy megüti a játszható szintet, egy akciójátéknál pedig bőven az elégtelen szintet teljesíti csak.

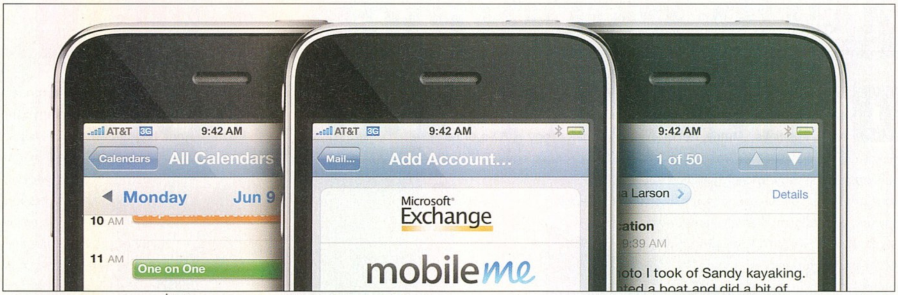
TESZTKONFIG.

Asus P5Q-EM, Intel Core 2 Duo E8200, 2x1 GB DDR2-1066 CL5 Geil Black Dragon, Windows Vista Home Premium

A tesztkonfigurációt a PLANAR computer Kft. (www.planarcomputer.hu), az Asus P5Q-EM alaplapot pedig az Asus Magyarország biztosította a PC Guru számára.

A legnagyobb probléma nem is a játékban mutatott teljesítménnyel volt az X4500HD-val, hiszen az ilyen alaplapokat elsősorban multimédiás képességeik miatt veszik az emberek. Ellentétben az AMD 780G-vel, az Intel G45 borzasztó meleg. A déli híd is képes volt 55-60 fokig felmelegedni hosszabb terhelés után, de az i-re a pontot egyértelműen az északi híd tette fel. A videokártyát is magában foglaló chip 80 foknál állt meg, ráadásul mindezt tesztpadon produkálta, számítógépházat még távolról sem látott. Tekintettel arra, hogy egy integrált grafikás lapot vagy irodai gépbe vagy HTPC-be építenek, kétségeink vannak a G45 stabilitása felől, hiszen mindkét felhasználás esetén szűkös a hely a szellőztetésre.

Összességében tehát elmondható, hogy a G45-tel az Intel pusztán egy hiányosságát tudta pótolni a sok közül és eközben csinált egy másikat is – a hőtermelést. Az AMD 780G-je ugyanakkora bordával közel 20 fokkal hűvösebb működésre képes, miközben fogyasztása is csekélyebb – a teljesítménybeli különbségekről már nem is beszélve. Ha azt még hozzávesszük, hogy a zöldek jó 5 ezer forinttal olcsóbban mérik a 780G chippel szerelt alaplapokat, akkor az Intel komolyan el kell hogy gondolkodjon arról, merre tovább. Egyetlen szerencséjük van, nem vásárolhatunk Intel processzor mellé 780G-s alaplapot.



iPhone 3G

MEGÉRKEZETT

írta · Horváth Patrik

Augusztus 22-én éjfélkor elindult az Apple csodakészülékének hivatalos hazai forgalmazása is a T-Mobile jóvoltából. Mi természetesen ott voltunk a nyitóbulin, és az azóta eltelt pár hét tapasztalatait most igyekszünk veletek megosztani.

Többször írtunk már az iPhone-ról, és nem is olyan rég a 3G-s változatról is, így az újításokról most nem esik szó, viszont a tapasztalatokról igen. A telefonok többsége a 2.0.1-es szoftverrel érkezik, az eggyel újabb verzióra való frissítés gond nélkül ment iTunes-on keresztül. A zenehallgatás még mindig nagyon jó, csak igyekezzünk mellőzni a különböző equalizerek használatát. Bejövő hívás esetén fokozatosan elhalkul a zene, majd a hívás végén ugyanez megtörténik fordítva. Sajnos a SIM kártyáról átmásolt nevek elég furcsán jelennek meg a telefonon, (SMS, telefonkönyv, stb.). A beépített naptár szintén tud szinkronizálni a Calendarral (Mac OSX) és az Outlook teendőivel. Fejlődött a számológép, elforgatott helyzetben előjönnek a tudományos funkciók is. A beépített kamera továbbra is két megapixeles, fix fókuszos optikával rendelkezik mindenféle beállítás és segédfény nélkül, ennek ellenére nappal egész jó képeket lehet vele lövöldözni, de ezek főleg a telefonon néznek ki jól. Az ébresztő hatásosan működik, van szundi funkció és minden egyes időponthoz megadhatjuk, hogy melyik nap szeretnénk aktivizálni. fölést. További negatívum, hogy képes volt megakasztani a lejátszást hosszú másodpercekig, ilyenkor döcögősen lehetett csak hallani valamit kedvenc nótánkból. Szintén a negatívumok közé tartozik, hogy a telefonkönyvbe (Contacts) való belépés után a készülék megfagy 4-5 másodpercre és csak utána tudunk vele dolgozni (viszont a zenelejátszás ilyenkor nem áll meg).

Az akkumulátor normális használat mellett egy hosszabb napig kibírja, de kettőre semmiképpen ne menjünk el töltő nélkül.

iPHONE ELŐFIZETÉS DÍJAI	HAVI	1 ÉV 8GB	2 ÉV 8GB	1 ÉV 16GB	2 ÉV 16GB
T-MOBILE IKON 400	9.900	69.990	27.990	89.970	47.970
400 perc belföldi beszélgetés, 2 GB mobil internet, 200 dB hálózaton belüli SMS					
T-MOBILE IKON 600	16.990	49.980	990	69.990	4.980
600 perc belföldi beszélgetés, 4 GB mobil internet, 400 dB hálózaton belüli SMS					
RELAX 1000	22.000	49.980	990	69.990	4.980
RELAX 500	11.500	69.990	27.990	8.970	47.970
RELAX 250	6.250	83.970	55.980	103.980	75.990

bár jelen sorok írója (tekintettel arra, hogy új kártyát kapott) teljesen a nulláról vitte be az adatokat, de a készülék képes szinkronizálni magát Outlookhoz (Windows) és Address Bookhoz (Mac OSX) is minden gond nélkül. A különböző e-mail fiókok beállítása pofonegyszerű, a Yahoo, a Gmail, az AOL és a Microsoft Exchange fiókoknál továbbra is csak felhasználónevet és jelszót kell megadni, a többit elvégzi a szoftver helyettünk. Nagyon fontos, hogy a jelenlegi legfrissebb verzióban (2.0.2) még nincs magyar nyelv, ennek ellenére ékezetes betűket írhatunk minden alkalmazásnál

A 3G-s hálózathoz kapcsolódó mobil internetet (a telefon modemként nem működik, csak feltört szoftverrel!) remekül lehet használni szerte a városban, bár bizonyos külterületeken automatikusan átvált Edge-re a készülék, gyakran ott is, ahol más telefonok/PDA-k még vígan tartják a harmadik generációs kapcsolatot. Amint vezeték nélküli hálózathoz kapcsolódunk, a készülék letiltja a mobilnetet, hogy még véletlenül se generáljunk fizetős adatforgalmat. Sajnos zenehallgatás mellett a Safari böngésző néha eldobta magát és visszaadta a főképernyőt, így kezdhettük elölről a ször-

Érdemes még megemlíteni, hogy tok nélkül elég hamar koszolódik és karcolódik a telefon (főleg a hátlap), így egy védőfelszerelést mindenképpen érdemes beszerezni hozzá már az első napok egyikében (3-6 ezer forintot kóstál). Összességében véve az iPhone 3G egy remek telefon, minden gyermekbetegsége ellenére (ami főleg szoftveres problémákat jelent) szerethető kütyü, igaz csak azok fogják egyelőre megvásárolni, akik nagyon sokat telefonálnak, hiszen az olcsóbb előfizetésekkel még a 8 GB-os változat is 90 ezer forintba kerül, az pedig nem kicsit borsos ár.

írta: Horváth Patrick

ASUS EN9600GT MATRIX

8.0

Itthon egyelőre még nem kapható, de szerkesztőségünket már megjárta a Asus speciális, Matrix névre keresztelt, talpig fekete 9600GT változata, ami első ránézésre csak egy fekete nyákos, nem referencia hűtővel rendelkező kártyának tűnik. Ez így is van addig a pillanatig, amíg nem teszszük fel a cég saját iTracker programját. A program négy beépített profillal rendelkezik, ezektől eltekintve saját magunk is létrehozhatunk egyet. A profilokban lehetőségünk nyílik külön 2D-s és 3D-s órajeleket, feszültségeket és ventilátorszabályzási módokat állítani, amit eddig csak BIOS frissítéssel vagy egyéb fizikai trükkel tehettünk meg. A beépített profilok között talán a Power Saving a legjobb, hiszen ilyenkor a szoftver a 2D-s órajeleket nagyon komolyan leszedi (400 (1000)/800 MHz) és a feszültségekkel sem bánik kesztyűs kézzel (GPU 1,05V, VRAM 1,92V). Külön érdekessége a profilnak, hogy a 3D-s órajeleknél is történt egy 20 MHz-es GPU emelés, ráadásul a referencia feszültség (1,20V) helyett csupán 1,15V-ot kap ilyenkor is a VGA. A rendkívül alacsony 2D-s fogyasztásnak köszönhetően az idő nagy részében a ventilátor nem üzemel, csupán 55 foknál kapcsol be, de egy jól szellőző házban erre nem sűrűn kerülhet sor. 3D-ben már természetesen üzemel a légkavaró, de ekkor sem csap igazán lármát, hallhatóan, de csendben teszi a dolgát. A szoftver sajnos még küzd néhány gyermekbetegséggel. Mi két dologra lettünk figyelmesek, ezek közül az egyiket mondanánk, csak kellemetlennek. Ha kilépünk bármely 3D-s alkalmazásból, akkor a szoftver nem állítja vissza a profil 2D-s részét, ergo olyan, mintha továbbra is 3D-ben használnánk a kártyát, csak a terhelés megszűnése miatt hűvösebb lesz (de csendesebb nem). A másik, nem igazán nagy probléma az, hogyha teljesen kilépünk a programból, akkor viszszakapjuk az alapbeállításokat, ezáltal megint csak egy sima 9600GT tulajdonosai leszünk, némileg hangoskodó ventilátorral.

Ár: várhatóan 30.000 Ft körül
Info: hu.asus.com

írta: Bate

GENIUS G-PEN M609

8.0

A Genius egyik legújabb digitális tábláját értelemszerűen azoknak a figyelmébe ajánljuk, akik gyakran bűvészkednek a Photoshoppal, esetleg a feladataik közé tartozik a gépen történő tervezés, rajzolás, netalántán hobbi szinten foglalkoznak grafikával és szívesen kipróbálnák magukat digitális eszközzel is. A G-Pen M609 egy igazán szépen kivitelezett darab (9x5,5 colos), dizájnos, látszik, hogy törekedtek az extravagáns kivitelre. Egyetlen USB csatlakozóval köthető a géphez, és a Windows és Mac rendszerek azonnal felismerik, rögtön együttműködik a rajzolóprogramokkal, de ha szeretnénk minden opcióját kihasználni, akkor természetesen telepítenünk kell a gyári szoftvert. A termék egyébként 230-as hálózatról szerzi az energiát, nem a gépünket csapolja (ami mondjuk csak notebook esetén lenne zavaró), s ha már így, akkor a toll is wireless, így a kényelmes munka garantált. Aki már használt hasonló cuccot, az azonnal rutinosan kezeli a gombokkal ellátott tollat, kis gyakorlással a digitális tábla-szüzek is elhagyhatják az egeret és ezzel bóklászhatnak a desktopon és az egyéb csupán kattintást igénylő felületeken – így a grafikus programokban is. A táblán rengeteg (26) gomb kapott helyet, így számos variációt és billentyűkombinációt menthetünk el rajta, ezzel kiküszöbölve a billentyűzet használatát is. Külön öröm, hogy két, elsőre hangfalnak látszó tárcsa is helyet kapott a táblán, s ezek hihetetlenül nagy segítségünkre lehetnek a zoomolásnál és a lapozásnál, igen gördülékennyé képesek tenni a munkát. A tábla kifejezetten pénztárcabarát ára mutatja, hogy nem a legprofibb kategóriában verenyzik, de a különbséget csak azok veszik majd észre, akik dolgoztak már például Wacom megoldásokkal. A nyomásérzékelés korrekt és a kellő rutinnal gond nélkül tudjuk használni az eszközt. Igaz ennek ára van, ugyanis a zökkenőmentes használathoz bizony erőforrás kell, gyengébb gépek esetében a szabad kézzel történő digitális rajzolás akadozó, mondhatni lehetetlen (nem csoda, a 4000-es felbontáshoz kell is). Megfelelő memóriával bíró vas mellett azonban korrekt vétel, amolyan belépő modell félprofiknak és kezdőknek.

Ár: 16.000 - 20.000 Ft körül
Info: www.genius-europe.com

ASUS EAH4870 TOP

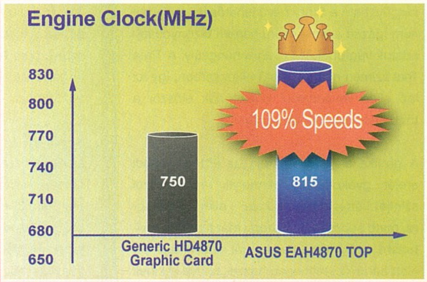
109%-os gyorsulás!

A világ első gyárilag tuningolt HD4870 kártyája a lenyűgöző képekért!

Az új ASUS EAH4870 TOP/HTDI/512M grafikus kártya azoknak, akik a sebességet és a gyönyörű látványt keresik. Az ATI Radeon™ HD 4870 grafikus processzor köré épülő erős grafikus kártya 109%-os gyorsulást hoz és nem mellesleg a DirectX 10.1 speciális effektek támogatása a játékosok szemeit kényezteti.

109%-os gyorsulás a GPU teljesítményében

A világ első gyárilag tuningolt EAH4870-es GPU-t tartalmazó grafikus kártyájában, az EAH4870 TOP/HTDI/512M-ben a GPU órajele a gyári 750 MHz-ről 815 MHz-re, a memóriaórajel pedig 3,6 GHz-ről 3,7 GHz-re van felhúzva. Ez a kis trükk 3733-as pontszámot jelent a 3DMark Vantage Extreme Preset teszten, azaz 109%-os teljesítményt a GPU-tól. A játékok és a játékosok által megkövetelt teljesítményhez tehát már csak egy ASUS EAH4870 TOP/HTDI/512M kártya hiányzik.



▲ ASUS EAH4870 TOP túlhúzott GPU-val

HD játékok és videózás

Az ASUS EAH4870 TOP a grafikai csúcsteljesítményt hozza el a játékosok számára. Az új TeraScale grafikus motor mozihű és élménygazdag környezetet teremt játék közben. De nem csak a játékokra igaz ez, mert az ASUS EAH4870 TOP a Blu-ray filmeket és a HD anyagokat hihetetlen élethűséggel játssza le – és a teljesítményben nem kell kompromisszumokat kötni.

Mobiljátékok

írta · LtB

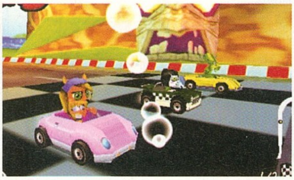
A magyar iTunes és azon belül az AppStore indulása remek alkalmat szolgáltatott volna arra, hogy az e havi rovatot teljesen az iPhone-nak szenteljük, de a Nokia némileg váratlanul megtorpedózta ezt a tervet egy egészen lenyűgöző alkotással, ami mellett szintén nem lehet elmenni szó nélkül.

Crash Bandicoot Nitro Cart 3D

Fejlesztő: *Vivendi Mobile* Értékelés: *9/10*
Platform: *iPhone, Symbian*

Ugyan az eredeti fejlesztő, a mostanában PS3-on dolgozó Naughty Dognak már rég nincs semmi köze a sorozathoz, Crash él és virul – és folytatja hódító útját. A következő állomás a frissen játékplatformmá avanzsált iPhone, lássuk sikerül-e maradandót alkotni ezen a gombdeficites készüléken.

Az ember nem is igazán veszi észre a mozgásérzékelő valódi értékét, míg csak a gyárilag a telefonba épített funkciókat használja. A Nitro Kart elindítása után azonban nagyon hamar egyértelművé válik, mennyire hasznos és jó használható ez az irányítási mód, hiszen a játékot konkrétan a telefonnal fogjuk kormányozni. Az első lépéseken hamar átsegít



a korrekten összerakott tutorial, ezután már semmi akadálya az összes játékmód felderítésének. A megszokott Quick Race mellett természetesen adott a bajnokság, valamint megnyitható a Story nevű lehetőség, melyben nem igazán a versenyen, hanem bizonyos feladatok végrehajtásán van a hangsúly. A Time Trial szintén nem elérhető alapesetben, így az idő ellen versenyezni kívánóknak először a többi módban kell bizonyítaniuk.

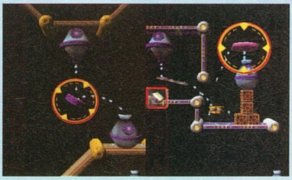
A grafika elég jól mutatja az iPhone valódi erejét, gyakorlatilag bármelyik marokkonzol szintjét kényelmesen hozza – mind minőségre, mind sebességre. Ahogy már fentebb említettem, az irányítás nagyon jól eltalált, egy kör alatt bárki kényelmesen hozzászokhat (akinek mégsem sikerülne, az vigasztalódhat a tökéletesen azonos – ám gombokkal irányított Symbian verzióval). Talán a legjobb nyitócím az AppStore-on, kár lenne kihagyni.

Enigmo

Fejlesztő: *Pangea Software* Értékelés: *8/10*
Platform: *iPhone*

A cím minden bizonnyal ismerősen csenghet a Mac OS-en garázdálkodók számára, hiszen már két része is megjelent ennek a kitűnő logikai játéknak az almás platformra. Szerencsére a fejlesztő nem ragadt le az asztali gépeknél, az Apple okostelefonja lett a következő célpont.

Az alapötlet némileg emlékeztet a The Incredible Machines című klasszikusra, azaz előre elkészített furmányos fejtörőket kell megoldanunk néhány általánosabb használati tárgy segítségével. Ezeket a tárgyakat a multi-touch kezelőfelületnek hála hihetetlen természetességgel pakolászhatjuk, forgathatjuk. Gyakorlatilag nincs tanulási görbe, bárki hamar otthon érzi magát a játék irányításá-



ban. A cél egyébként a játék ötven pályáján azonos: különböző folyadékokat kell eljuttatnunk a fejtörőn keresztül egy-egy tartályba, melyek adott számú cseppet tudnak tárolni, ám túl lassú telítődés esetén eresztenek is. A pontszámunkra is hatással van a megoldás sebessége, hiszen egy adott pályának minél fürgébb befejezésével juthatunk a kövérebb pontokhoz.

A grafika ugyan nem alkalmas a platform erőfitogtatására, de mindenféleképpen korrektnek nevezhető. Szépen elkészített, színpompás 3D modellek között valós fizikával csörgedeznek a folyadékok – a célnak tökéletesen megfelel tehát a megjelenítés. A kiváló irányítás és a rengeteg pálya garantálja a hosszan tartó szórakozást, erősen ajánlott a beszerzése minden iPhone tulajnak.

Reset Generation

Fejlesztő: *RedLynx* Értékelés: *9/10*
Platform: *N-Gage, PC*

A Nokia már régóta küzd a problémával, hogy egy jól azonosítható, saját anyaggal lepje meg az N-Gage platformot, mely akár a hajtómotorja, húzócíme is lehet a növekedésének. E cél érdekében nem átallották elkészíteni minden idők egyik legnagyobb költségvetésű mobiljátékát.

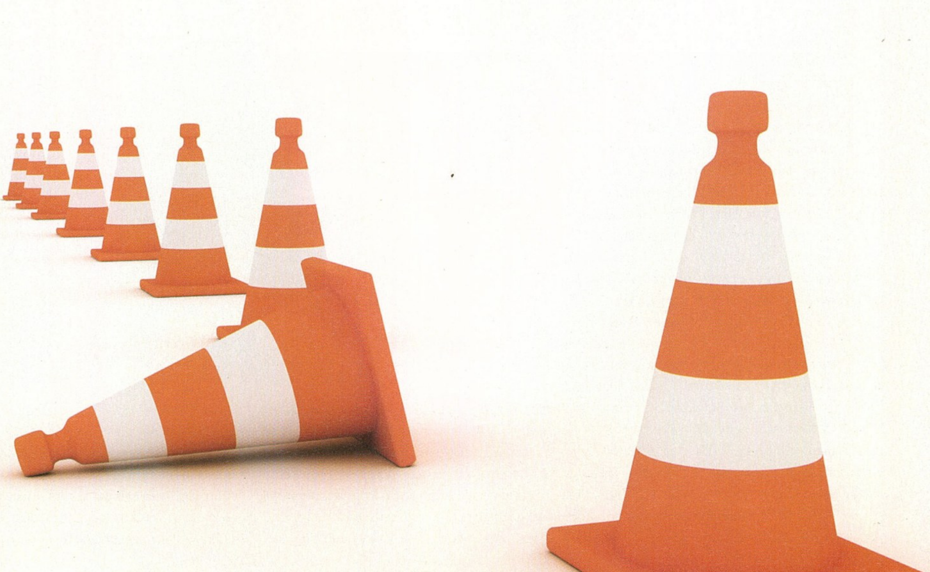
Az alapötlet egyszerűségében zseniális: adott egy általunk választott hős (a társulat egyébként klasszikus videójátékok főszereplőinek paródiáiból áll), valamint e hős kastélya, amiben a hercegnő trónol. A cél pedig az, hogy az ellenfél hasonló létesítményéből elcsenjük az ő szíve hölgyét és átszállítsuk a saját várunkba. A játék körökre osztott és maximum négy játékost támogat, akik fázisokra osztva, egymást követve lépnek. Az első fázisban kicsit

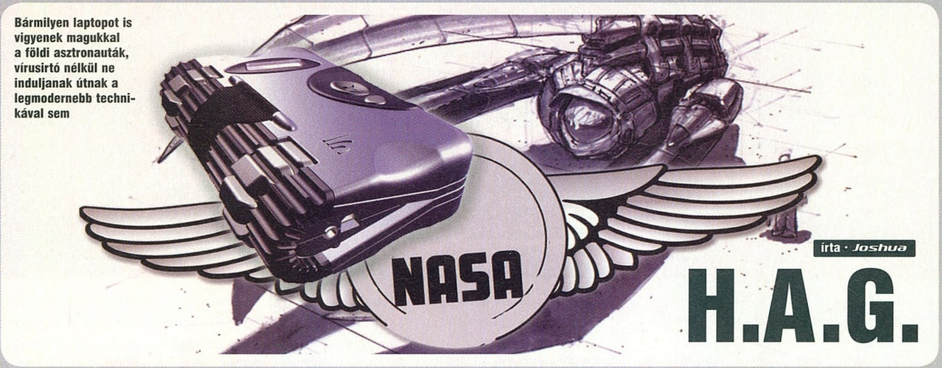
a Tetris-re emlékeztetően köveket rakunk le, melyekből kombók épülnek, majd mozoghatunk a hőssel, és végül elsüthetjük a vár ágyúit két alkalommal. Az egész kellemes hosszúságú egyjátékos mód jól megtanít az apróbb, de lényeges szabályokra és a tengernyi felvehető extra használatára.

A játék igazi sava-borsa azonban a hihetetlen profin megvalósított internetes csatározás. Keresztplatform kompatibilitásnak hála játszhatunk az ingyenes PC-s verzió játékosaival is, így soha nem gond ellenfelet találni. Mindehhez társul a statisztikák és a visszajátszások megőrzése, barátlista, és amit csak el lehet várni egy ilyen on-line játékban. Nem sok minden menthetné meg az év mobiljátéka címtől a Reset Generation-t, korszakalkotó darab, 10 pontot ugyan elvből nem adhatok, de jelen esetben nagyon nehéz ehhez tartanom magam.

MAGYARORSZÁG LEGGYORSABB AUTÓS MAGAZINJA!

Keresse minden héten a hírlapárusoknál!





Bármilyen laptopot is vigyenek magukkal a földi asztronauták, vírusirtó nélkül ne induljanak útnak a legmodernebb technikával sem

írta · Joshua

H.A.G.

A WINDOWS ŰRBE MEGY

(és véle a vírusok)

W32.Gammima.AG. Most már biztos, hogy az először 2007 augusztusában feltűnt vírus minden idők egyik legsikeresebb kártevőjeként vonul majd be a köztudatba. Nem azért, mintha különösebben agyafúrt volna – bármelyik ingyenes biztonsági program könnyedén lenyomja –, és nem is azért, mert óriási károkat okoz – "mindössze" a felhasználó jelszavait próbálja meg ellopni, hogy aztán továbbítsa titokzatos gazdáinak szerverei felé. Nem, a Gammima különlegessége másban rejlik: az első olyan digitális kórokozót "tisztelhetjük" benne, aki bolygónkról kijutva az interplanetáris térben fertőzött. Az ezt elszenvedő célpont szerencsére nem valamely idegen faj felderítő repülésen járó hajója volt – csúnya is volna, ha az alienek is 32-bites Windowst használnának, bár a "Függetlenség Napja" című ultrarealisztikus scif-fi alapvetés óta ebben sem lehetünk biztosak. Ott ugyanis gond nélkül sikerült transzferálni az x86-os pusztító kódot az idegen anyahajó központi komputerére.

Nem, az áldozat ezúttal "csupán" a Nemzetközi Űrállomás, az ISS informatikai rendszere volt – persze nem a speciális OS-t futtató, "zárt" irányító rendszerek, mindössze az asztronauták laptopjai. Az mindazonáltal kérdéses, hogy az internetre hivatalosan nem csatlakozó (csak szuperbiztonságos szatellitkapcsolattal rendelkező) komputerekre hogyan került a vírus – a NASA szakértői szerint a nem megfelelő gondossággal kezelt tárolóeszközök állnak a háttérben. Sőt, az űrkutatási hivatalnál azt is elismerték, hogy nem az első esetről van szó.

Akárhogy is, a kiszivárgott ügy több mint furcsa, mivel felmerül a kérdés, hogy mit keres a világ vírusfertőzésnek leginkább kitett OS-e egy ilyesfajta környezetben, ahelyett, hogy valamilyen extra biztonsági funkciókkal bőven telepakolt, felsőkategóriás Linux/UNIX variánst alkalmaztak volna? Ha pedig már ott van, miért nem pakol rá a NASA legalább egy ingyenes vírusirtót?

PENDULUM A KÉK EGEKBEN

Szállj velem!

A Stanford Egyetem tudósai nemrégiben egy olyan mesterséges intelligencia rendszert fejlesztettek ki, ami kivételesen valóban rászolgál erre az utóbbi időben kissé elkoptatott névre: segítségével robothelikopterek ruházhatók fel nemcsak az autónom repülés, hanem a legkomplexebb manőverek kivitelezésének képességével is. A lenyűgöző tudás alapja ráadásul eme különös szerkezetek esetében is ugyanaz, mint nálunk: a tanulás.

„A robothelikopterek által bemutatott repülési programok messze a legnehezebb akrobatikus manőverek, amelyeket komputer irányította gépezetek valaha is végrehajtottak" – mondta Ng (sic!) professzor, akit három végzős tanítványa is segített a munkában. A mindenkit lenyűgöző légishow egyúttal nagyszerűen demonstrálja azt a tanulási képességet, amelynek révén a robotok ahelyett, hogy egy szoftvermérnökök által lépésről lépésre megírt irányítóprogramot használnának, inkább megfigyelik és „ellesik" a profik mozgását.

Mintául ezúttal olyan 1 méternél is hosszabb, rádióirányítású helikopterek szolgáltak, amelyeket Garett Oku, a szakma egyik legelismertebb pilótája kontrollált. „Garett bármilyen helikopterrel azonnal elboldogul, és még azokkal is lenyűgöző akrobatikára képes, amelyeket sohasem látott. Egyszóval

a kérdés számunkra az volt: miért nem képesek a komputerek is ilyesmire?" - mondotta Coates, a prof egyik segítője.

Nos, mint kiderült, igenis képesek. Egy, a Stanford Egyetem campusa mellett tartott demonstráción a csapat önálló „küldetésre" indította helikopterét. A kis légi jármű az öt perces bemutató alatt olyan manőverek egész sorát mutatta be, amelyek messze meghaladják az ember irányította „vetélytársak" lehetőségeit. Minden elképzelhető pörgő-forgó manőver, beleértve a folyamatos piruettekkel kombinált hurkokat, Immelmanokat; irányított áteséseket (mint annak idején a Kék Villámban!), hurrikánokat (gyors hátrafelé való forgás), terítékre került. Sőt, itt került sor az ún. "tik-tak" manőver premierjére is, amelynek során a helikopter a képességeiből az abszolút maximumot kihozva a farkára állt, és óramutatóként forgott körbe-körbe.

"Úgy gondolom, magasan az ő helikopterük képes a legtöbb manőverre" – mondta Eric Feron, jelenleg a Georgia Tech aeronautikai és asztronautikai tanszékének professzora, aki korábban a robotikában világelső MIT-n maga is dolgozott autónom helikopterek fejlesztésén. „De ami még impresszívebb, az a szerkezet mögött álló technológia. Ez a gép valamilyen módon önmagát tanítja, pusztán azáltal, hogy megfigyeli, ahogy a tapasztalt pilóták repülnek. Egyszerűen hihetetlen."

Irányítószoftvert írni robothelikopterek számára – nos, ez egy nem csekély nehézségű feladat, főleg azért, mert maga a szerkezet, ellentétben például egy repülőgéppel, rendkívül instabil. "A helikopter nem akar repülni. A helikopter csak át akar esni, és le akar zuhanni" – árulta el Oku, a pilóta.

A tudósok szemszögéből nézve a helikopter egy „instabil rendszer", amely folyamatos inputot igényel a működéshez. Abbeel, a prof egy másik segítője ahhoz hasonlította a helikopterrel való repülést, mintha egy több méteres rudat akarnánk kiegyensúlyozni – pusztán a tenyerünkkel. "Ha nem küldesz azonnali visszacsatolást, lezuhan."

A kutatás kezdetén Abbeel és Coates más metódusokkal is kísérletezett: elsőre egy olyan komputerkódot írtak, amely kiválasztotta, hogy az adott helyzetben mi a helikopter számára legcélszerűbb manőver. Bár ez a „kézivezérlésű" megközelítés képessé tette a gépet néhány kezdőszintű forduló és pörgés bemutatására, a komplexebb manővereknél azonnal csődött mondott.

Ezután azzal próbálkoztak, hogy pontosan lemásolják a tapasztalt pilóták távirányítón tett kézmozdulatait. Ez a metódus is kudarcra volt kárhoztatva, mert a program nem tudott mit kezdeni a váratlan széllökésekkel.

A megoldást végül az jelentette, hogy a kutatók rögzítették Oku és más pilóták repüléseinek minden paraméterét. Valahányszor Oku megismételt egy manővert, valami mindig más lett, hiszen a pilóta folyamatosan törekszik a repülés fenntartására, összhangban a változó környezeti feltételekkel. És pontosan ez volt az, amit az Ng irányította csapat tanulási algoritmusának modelleznie kellett, és aminek segítségével a helikopter egyre több és több rutint szerzett, hogy aztán végül magát Okut is legyőzze.

Az igazsághoz azért hozzátartozik, hogy az „autonóm" helikopter működése jelenleg még komoly földi infrastruktúrát igényel – de hát nincs ez másképp a világ legfejlettebb, részlegesen robotizált légi járműveinél, pl. az amerikai hadsereg által használt Predatornál sem. A fix berendezések a helikopterre szerelt műszerekkel (giroszkópok, magnetométerek, stb.) együtt folyamatosan monitorozzák a jármű helyzetét, irányát, sebességét, gyorsulását, spinjét – mindezt térben, másodpercenként 20 alkalommal! Minimum ugyanennyi alkalommal van szükség inputra a repülés irányításához is, vagyis számítási teljesítmény és vezetéknélküli sávszélesség terén az igények korántsem nevezhetők csekélynek.

A Rollei Chuck Norrisos reklámfotói még nem publikusak, ám kárpótlásul egy régebbi, de nem kevésbé fenomenális akció-farmernadrágot reklámozó plakáttal kárpótolunk benneteket

Akárhogy is, a stanfordiak találmányának egészen biztosan hasznát veszi majd a világ, mivel a sajnos nyilvánvaló katonai felhasználási lehetőségeken túl az autonóm robothelikopterek kiválóan alkalmasak lennének a polgári lakosság életét megnehezítő aknamezők felkutatására, de akár erdőtüzek villámgyors lokalizálására is – az autótolvajokat másodpercek alatt üldözőbe vevő, lerázhatatlan légirendőrökről pedig már ne is beszéljünk.

ROLLEI X-8 SPORTS

Chuckazaértis

"Nincs olyan, hogy evolúció. Chuck Norris dönti el, hogy ki marad életben és ki nem." – a fenti szentencia is jól tükrözi, hogy a texasi rögvalóság hazánk lányainak és fiainak képzeteibe is kérlelhetetlenül beette magát. A legkeményebb ranger (akinek az arcát azért Bruce Lee emlékezetem szerint számos alkalommal helyre tette a maga idejében) hosszú évtizedek óta tartó népszerűségének – néhány online magazin szerint – most újabb eredménye született. Nem, sajnos nem a köz akaratát semmibe vevő "megyeri" Duna-híd névadói adták be végül a derekukat, "csupán" arról szól a fáma, hogy a digitális fénykepezőgépekben utazó Rollei választotta legújabb fejlesztésének "arcául" az isteni Chuckot. A neten feltűnt képeken az X-8 Sports névre hallgató modell borításán ugyanis maga a legenda látható, mégpedig az eszköz "keménységét" (víz-, por- és ütésálló külső) szimbolizálandó, harcra kész pózban, a kütyü magas szintű (?) tudásának (ISO 1600, 8 megapixel, 3x optikai zoom) megfelelően természetesen fekete övvel. Most már csak az októbert kell valahogy kivárni, amikor kézbe vehetjük, reménykedve, hogy Norris nagyszerűségének fényéből ránk is átsugárzik valami... A gyártó hivatalos oldalán egyébként egy szó sem esik a sziklánál is keményebb legenda és a gép rokonságáról, így valószínűleg ez csak néhány netes szerkesztő elszállt fantáziájának szüleménye, de azt sem tartjuk kizártnak, hogy a gyártó marketingeseinek fogása...

Hardvermentőöv

írta · Horváth Patrik

KONFIG ÖSSZEÁLLÍTÁS

Sziasztok!

Biztosan unjátok már a hasonló kérdéseket/e-maileket, de azért megérdeklődném, hogy szerintetek milyen gépet lehetne kihozni ~200 ezer forintból? Főleg játékra kellene, és nem ártana, ha strapabíró lenne (olyan 2-3 évig még bizosan ezt a vasat fogom húzni). A tuning annyira nem tényező számomra (mivel nem értek hozzá), de ha kell, hát legyen. Az alaplapokról halvány lila gőzöm sincs, hogy melyik a jó és miért, a processzorokról is csak annyit tudok hogy két mag meg minél magasabb órajel a nyerő. Videókártyából Nvidiákat nézegettem eddig, a 8800 és 9800-at, és eddig úgy tűnt (az újságban olvasottak és egyéb netes infók alapján ezt a képet szűrtem le), hogy az egy kártyás megoldások egyelőre messze stabilabbak mint a 2 kártyások. Ramból a 4 gigát céloztam meg, HDD pedig egyelőre egy 500 gigás Samsung, de ugye az könnyen bővíthető szükség esetén. Apropó, a nem túl nagy átépítéseket követelő jövőbeli fejlesztés (értsd: problémamentes jövőbeli VGA/CPU csere) szintén cél lenne, mert ha teljes gépre nem is telik, valamit csak lehet majd rajta húzni az elkövetkezendő 3 évben...

Kérlek javítsatok ki, ha valamiben tévedek, és egy általatok stabil és jelen körülmények között ütősnek vélt gép alkatrészeinek listájával szánjatok meg.

Maradok (gyors válaszban reménykedő) hű olvasótok,
Gab

Kedves Gábor!

Először is több problémám is akad a leveleddel, tekintettel arra, hogy nem írtál infót azzal kapcsolatban, hogy az említett 500 GB-os Samsung vinyó megvan-e már vagy az is az új géppel együtt kerül beszerzésre, továbbá a monitor is nagy kérdőjel számomra (hogy kell-e vagy sem). Így aztán én mindkettőt letudottnak vélem és ezek nélkül néztem össze neked a 200 ezres gépet. Szerintem is bőven elég egyetlen videokártya és sokmagos processzor sem kell, így a konyhafőnök ajánlata mindenféle komment nélkül: Gigabyte EP45-DS3 alaplap, Intel Core 2 Duo E8500 processzor, Cooler Master HyperTX2 hűtő, Radeon HD4870 512 MB videokártya, 2x2 GB OCZ DDR2-1066 Reaper vagy hasonló memória, Pioneer, Samsung vagy NEC DVD-író, házból amelyik tetszik (tipp: Gigabyte Aurora, Cooler Master CM590, Antec P182), tápból egy Corsair HX520, és ha jól számolom, el is fogytak az alkatrészek. Ha házikóból elereszted magad, és valami minőségi cuccot veszel, akkor nagyjából el is fogyott a 200 ezres keret. Tudnod kell viszont, hogy az Intel októberben útjára indítja új Core i7 családját, amely a beépített DDR3-mas memóriavezérlő miatt nem lesz kompatibilis semelyik jelenleg kapható alaplappal sem (a foglalat miatt), így a jövőbeli fejlesztés maximum a videokártya cseréje lehet (illetve cserélhetsz majd a legerősebb négymagos processzorra is, csak már most sincs semmi értelme).

AGP-S VGA KÉRDÉS

Üdv!

Én ebbe a konfigba: (tudom, hogy ebbe már nem érdemes venni de ezt még felfejlesztem maxra, aztán jöhet az új) MSI 865PE Neo-3v alaplap, Intel Celeron D346 3,06 GHz proci, Samsung DDR400 PC3200 1gb memória, Sapphire Radeon 9550SE 128 Mb 64 bit a mostani VGA-m, Mercury 450 W táp, Western Digital 1600JS winchester, szeretnék venni egy új videokártyát. A célom az lenne, hogy a lehető legnagyobb teljesítményt kihozzam a konfigurációból. PGO és más fórumokon is érdeklődtem: az egyiken egy Galaxy 7600 GT DDR3 256mb AGP-set (mivel az alaplap is AGP-s), a másikon pedig egy HD3650 DDR3 512 mb-os, szintén AGP-s VGA-t ajánlanak, de nem tudok dönteni, ezért is írtam. Mit ajánlatos még venni bele egy P4, +1GB a dual channelért vagy egy erősebb táp? Remélem tudsz segíteni.

Előre is Köszönöm!

Cyberia

Kedves István!

Bár a géped tényleg nem mai darab és nem is ér sokat, én a tápot a következő upgradere való tekintettel is kicserélném (ajánlott vétel egy 400W-os FSP 7 ezer forint körül), mielőtt még probléma lesz belőle. Sajnos egyik mai modern videokártyát sem fogja kihajtani a Celeronod, az ajánlott vétel pedig attól függ, hogy mikor fogsz legközelebb gépet újítani. Ha sokára, akkor a legerősebb VGA, amit megvásárolhatsz a Radeon HD3850 25 ezer forint környékén, alatta a HD3650 van, de az se sokkal olcsóbb 15 ezernél és legalább fele olyan lassú, mint a HD3850 (igaz ez a gyenge processzor miatt nem tűnik fel, csak magas grafikai beállításoknál és szűrők alkalmazásával). Habár egy Pentium 4-es CPU lényegesen gyorsabbá tenné a rendszert, én 3-4 ezer forintnál több pénzt már nem áldoznék rá, ellenben a +1 GB memóriára, amely lényegesen megrövidíti a töltési időket és a swappelésre is jó hatással van.

GÉPFEJLESZTÉS

Sziasztok!

A gépembe új alaplapot, memóriát, videókártyát és processzort szeretnék venni. Az lenne a kér-

Home Pro (erős irodai és multimédia, alap játék) 2GB DDR2/1066 500GB HDD, 9500GT **Intel 91.500** (MSI P45, DualCore E5200)
AMD 81.060 (Gigabyte MA770-DS3, Athlon64 X2 5000+)
Game (erős irodai és multimédia, közepes játék) 2GB DDR2/1066 640GB HDD, HD4850 **Intel 151.620** (GigaByte EP45-DS3, E8400)
AMD 136.800 (GigaByte MA790X-DS4, Athlon64 X2 6000+)
Game Pro (erős irodai, multimédia, felső kat. játék) 4GB DDR2 750GB HDD, HD4870 **Intel 225.500** (Asus P5Q-E, Core2 E8500)
AMD 218.500 (GigaByte MA750SLI, Phenom X4 9750)
Game Ultra (csúcs kat. multimédia és játékgép) 4GB DDR2/1066 1TB HDD, HD4870X2 2GB , Alu ház 600W, X-Fi Platinum, Blu-ray
Intel 447.820 (GigaByte X48-DS4, Core2 Quad Q9550)
AMD 419.920 (MSI DKA790GX Platinum, Phenom X4 9950BE)

AKCIÓK (gyári garancia !) **ezek a bruttó árak !**
Samsung 2253LW 22"TFT (2ms, 8000:1,DVI) **46.770**
Gainward HD4870X2 2GB **106.800** HD4870 GS 512 **60.600**
HD4850 512MB **35.520** GeForce GTX280 1GB **98.040**
GTX260 896MB **64.560** 9800 GTX+ **43.080** 9800GT **28.440**
AMD X4 9950 **37.530** X2 6000+ **19.440** X2 5000+ **12.930**
Intel Core2 Q9550 **65.040** E8500 **36.360** E5200 **16.260**
GigaByte alaplapok: EP45 Extreme **50.940** EP45-DS3 **24.480**
Geil Black Dragon DDR2 Dual kit: 1066MHz 2GB **12.480** 4GB **27.000** 800MHz CL4 2GB **10.380** 4GB **21.000**
Seagate HDD 640GB 32MB **18.900** 500GB 32MB **14.700**
Samsung HDD 1 TB 32MB **27.420** 750GB 32MB **19.380**
TÖBB, MINT 300 NOTEBOOK AKCIÓS ÁRON !

ALIEN computers
Alkatrészek, notebook-ok, perifériák
Konfigurációk 3 év garanciával!
Házhozszállítás az egész országban!
Nézze meg árainkat, megéri!
aliencomputers.hu

désem, hogy összepasszol-e, illetve ha nem, mit tudtok ajánlani helyettük? És végül, hogy milyen játékok futnak el rajta?

Intel Dual Core 2,40 GHz (E2220) s775 proci
Gigabyte GA-P35-DS3L alaplap LGA775
GEIL Ultra DD32 PC6400 800MHZ 2048MB KIT CL4 memória
Sapphire Radeon HD3850 512MB GDDR3 TD AGP videókártya
Előre is köszi: Gergő

Kedves Gergő!
Ahogy mostani számunkban láthatod, megérkezett az Intel Pentium Dual Core E2000-es széria utódja az E5200 személyében és tekintettel arra, hogy nagyjából ugyanannyiba kerül, mint az általad kiszemelt E2220, így én inkább az E5200-at ajánlanám. Egyrészt sokkal jobban tunigolható, másrészt fejlettebb gyártástechnológiával készül, harmadrészt (és ez játékok szempontjából különösen fontos) megduplázták a másodlagos cache memóriát (1-ről 2 MB-ra). Videokártyából mindenképpen PCI-Express csatolófelülettel rendelkezőre lesz szükséged (nagyjából a ma kapható VGA-k 99%-a ilyen), Radeon HD3850-ből is találsz még, bár kifutó széria. Ugyan mostani számunkban még nem írunk róla (majd a következőben), de inkább a frissen debütáló Radeon HD4670-et válaszd helyette (olcsóbb, fejlettebb, sebességre hasonló, kevesebbet fogyaszt).

VGA HŰTÉS

Hello Patrik!
A következő problémám lenne:
Egy Ati HD4870 es Sapphire videókártyát szeretnék a gépembe, de mint az újságban olvastam, a gyári hűtéssel eléggé melegszik. Én hűtőből egy Thermaltake DuOrb CL-G0102 hűtőt néztem ki, de csak az eredeti oldalon írják kompatibilisnek. Szerinted jó lesz hozzá? Vagy tudsz ajánlani jobbat? Ami a HD 4850-eshez passzol az a 70-eshez is? Majd el felejtem, a gépem adatai:

sAM2+ AMD 790X MSI K9A2 CF-F DDR 800MHz Fsb 2600MHz 16x PCI-E
sAM2+ Phenom X4 9950 Black Edition
500GB Sata II Seagate
DDR2 2 X 2048MB 800MHz Kingmax
Ati Radeon HD 4870 512MB DDR5
HKC USP-5550 12cm PFC SATA táp
és egy ASUS slient square evo cooler
Kösz Robi

Ui: Remélem betesztek az újságba vagy e-mailben válaszoltok, mert pár napon belül venném a gépet.

Kedves Robi!
Igen, ami felmegy a HD4850-re az jó a HD4870-re is, mivel a nyák felépítése megegyezik a főbb pontokon (ami a hűtés szempontjából fontos). A TT DuoOrb nem rossz hűtő, de túlságosan drága a teljesítményéhez képest – szerintem. Én egy Arctic-Cooling Accelero S1-et ajánlanék a külön megvásárolható Turbo Module-lal, vagy egy Coolink GFX Chilla-t, esetleg egy Zalman Z-Machine GV-1000-et, bár az megint csak súrolja a 9 ezer forintot. Ezek bizonyítottan le tudják hűteni megfelelően a HD4870-et (60-70 fok terhelve alacsony zajszint mellett).

GÉPVÁSÁRLÁS ELŐTTI SEGÍTSÉG

Sziasztok!
Segítségeteket szeretném kérni gépvásárlás miatt. A közeljövőben szeretném lecserélni elavult gépem, és 1-2 alkatrésszel hadilábon állok. Ami biztos, hogy Intel vonal, Quad proci, GTX 260 vagy 280 vga. Ehhez melyik tápot és alaplapot ajánlanátok? 2 optikai meghajtó és 2 vinyó lesz a gépben, húzva nem lesz, a lényeg hogy aránylag csendes legyen és stabil.
Választ előre is köszönöm
Tibi

Kedves Tibi!
Tápegységgel kapcsolatban, ha a keret engedi, akkor Corsair HX520. Ha nem, akkor VX450. Mindkettő rendkívül csendes és megbízható termék, ráadásul nagyon sokat bírnak. Alaplapból az ajánlatunk attól függ, hogy szeretnél-e a későbbiekben SLI-zni vagy sem (remélem nem). Ha igen, akkor valamelyik NForce 750i SLI chipsetre épülő deszkát kellene ajánlanom (rengeteget szívtunk velük pont az SLI miatt), de sajnos egyik rosszabb, mint a másik. Egyetlen SLI-s lappal találkoztam, amely többnyire megbízhatóan működött, az XFX 780i SLI-je, csak hát az 45 ezer forint, annyit meg nem ér az egész. Feltételezem, hogy mégsem kell az SLI, és akkor mehetnek a rendes Intel chipsetes lapok, itt főleg a Gigabyte és az Asus palettájából érdemes válogatni (pl. Gigabyte EP45-DS3, Asus P5Q Pro).

Általános TUDNIVALÓK

Ha valamilyen oknál fogva rakoncátlankodik a gépetek (például valamelyik játékban textúrahibákat produkál a videokártya) és emiatt írnátok nekünk, előtte telepítsétek fel minden hardverelemhez a legújabb meghajtóprogramokat. Ha csak egy konkrét játékkal van gond, az ahhoz elérhető javításokat is rakjátok fel. Ez önmagában sokszor megoldja a problémát! Ha mégsem jártok sikerrel, leveleiteket továbbra is várjuk a hwmentoov@pcguru.hu e-mail címre.

DVD-ÍRÓ KÉRDÉS

Helló!
Lenne egy kérdésem! Van egy régi Pentium III-as számítógépem:
alaplap: Hewlett-Packard HP Vectra VL400,
proci: Intel Pentium 3 (930 Mhz, 133 FSB)
memória: 256 Mb 133 Mhz
Videókártya: Geforce FX 5200 128 Mb
HDD: 6 GB (ezen van az XP) és egy 80 Gb-os
Szeretnék venni hozzá egy DVD-írót! Csak nem tudom hogy működne-e normálisan, mert olvastam, hogy P4-es gép kellene hozzá.
Előre is köszi a választ!
Üdv!
Gábor

Kedves Gábor!
Amennyiben DVD-film nézésre gondoltál, úgy természetesen a válaszom az, hogy igen, működne. Ha DVD-k írása a cél, akkor viszont meg kell elégedned a 4x-es tempóval égetésnél, ugyanis ennél magasabb sebességnél egyszerűen az alaplapon található déli híd IDE vezérlője és a merevlemez(ek) lesznek a szűk keresztmetszet, ráadásul a CPU se elég bivaly már ahhoz, hogy DVD-írás alatt bármit csinálj vele, de elméletileg igen, természetesen lehet használni egy Pentium III-mas gépben is DVD-írót.

Szoftverekről személyesen és bizalmasan.
SZOFTVER VONAL:
+361-321-0335 / 21. Tanácsadás
Kérdései vannak? Válaszaink vannak!
szoftver ABC
Cím: 1122 Bp. Városmajor u. 86.
Telefon: 321-0335; (30)231-2118
Fax: 321-0354
E-mail: Info@szoftverabc.hu
Web: http://www.szoftverabc.hu

Levrov

írta · *Miguel*

Vidámság és jókedv!

Hát, ez a nyár is elmúlt végre, elkezdődött az iskola, véres tintával írt dolgozatokat és halálsikolyba fúló feleleteket vízionálok – no de hagyjuk magára eme rémképeket, és egy levrovnyi időre szakadjunk ki a vérfagyasztó mindennapokból. Nekem a múlt héten sikerült majd' egy hétnyire nyújtanom ezt a kiszakadós időszakot: hét napig nem volt se net, se tévé, Xbox is csak a Rock Band miatt, és a Balaton északi partját jártuk be keresztül-kasul (innen üzenném a balatonfüredi csúszdapark üzemeltetőjének, hogy a szeptember elsejei zárás igen-igen rossz ötlet volt – kénytelenek voltunk helyette Tihanyba menni, hogy meglessük az apátságot). Kicsit komolykodó javaslat lenne azt mondani, hogy ha módotok akad, ruccanjatok ki ti is arrafelé, de most komolyan: Kinizsi vára élőben jobban fest, mint a hetedikes törikönyv borítóján.

Tisztelt Miguel!

Karácsonyra kaptam egy Xbox360-as játékkonzolt és egy fél évre rá kaptam egy routert is hozzá, hogy ugye regisztrálhassak Live-ra és ott folyjon a móka. Itt van a bibi. Az Xboxomat csatlakoztattam, szépen megvan a fizikai kapcsolat, csak egyszerűen képtelen vagyok regisztrálni. Már ott elkezdődnek a gondok, amikor megkérdezi, hogy van-e Windows Live ID-m. Szépen rámegyek arra, hogy van (mert tényleg van). Bepötyögöm az e-mail címet meg a jelszót helyesen, erre meg hibaüzenetet ír ki(nem tudom pontosan, hogy mit, de valami ilyesmi, hogy: a helyi Windows Live kapcsolatot nem támogatja az Xbox Live, és üssek be egy másik ID-azonosítót). Na,a kkor rámegyek arra, hogy: "nincs, csináljunk egyet"'. Nosza rajta, akkor csináljunk, gondolom én naivan. Csak, hát a választható országok között nincs ott Magyarország... Nem tudom mit csináljak. Nem tudnátok leírni nekem lépésről-lépésre a teendőket (a koromra való tekintettel a parental controlos, meg a gold membership-es részt is)? Nagyon szépen kérlek titeket, hogy segítsetek, már karácsony óta nagyon várok rá, hogy játszhassak.

Hűséges olvasótok: ZH

Hát ugye egyszer van egy hivatalos válasz, ami úgy szól, „mivel Magyarországon a Live! nem elérhető, magyar regisztrációt a rendszer nem fogad el", meg van egy nem hivatalos, hogy költözz ki mondjuk Angliába. Isten őrizzen attól, hogy esetleg kipróbáld a http://tinyurl.com/6ql8d7 oldalon leírtakat, mert azzal megsérted a Microsofttal a vásárláskor kötött végfelhasználói szerződést. Viszont szeretném megragadni az alkalmat, hogy hivatalosan is felajánljam a hazai Xbox-közösség segítségét a Microsoft Magyarországnak. Tök komoly, hölgyek és urak, van itt pár ezer optimális tag – nyilván kevés, viszont kitartó. Ha bármiben segíteni tudunk a magyar Live létrejöttében, csak szóljanak.

Csá Miguel!

Néhány dologban szeretnék választ kérni tőled:
1. A PC Guru szerkesztőségében ki a legfiatalabb? (a legöre... idősebbre tudom a választ: Kredenc, de egyszer húgom rákérdezett erre és válasz nélkül maradt)

Hahá, dobpergés és fanfár, mert NEM a vén csataló]{redenc a legkorábban született, hanem ha minden igaz, Ricco, a tördelők (kicsit már fonnyadt és szenilis) gyöngye. Hogy őszinte legyek, ezen én is marhára meglepődtem, mert az öreg Ricco nem is tűnik olyan bazi soknak – pedig állítólag mikor meglovasították a WoW-karakterét, még öregedett is az idegességtől vagy öt évet. Az pedig, hogy ki a legfiatalabb, nem titok: mivel a hölgyek maximum 18 évesek lehetnek, ezért a válasz: Darths.

2. Zak mit csi... Na nem, egy darabig még szeretnék élni, úgyhogy ezt nem kérdezem tőled, inkább ezt: Zak hogy néz ki? Átnéztem egy adag régi PC gurut, és egyikben sem találtam róla képet (Darthsról viszont találtam régebbit... azon az arckifejezésen annyit röhögtem, hogy negyed óráig abba kellett hagynom a keresést.)

Nekünk a munkát kell állandóan abbahagynunk, mert szerencsétlen mindig olyan átszellemült arccal képes játszani a Mount & Blade-del, hogy az már a sírva-sikítozva kacagást is előhozza a gyanútlan bámészkodóból. Hogy Zak hogy néz ki? Hát ő ilyen közepesen magas, barnásfekete hajú, átlagos testalkatú srác.

3. Mi a helyzet az online szervereitekkel? Naponta 2x-3x látogatom a PGO-t, de a Jedy Academyt

NYERJ MÉG!

Ebben a hónapban sem maradunk értékes nyereményjáték nélkül, első körben a Microsoft Magyarország felajánlásában sorsolunk ki köztetek három darab **Too Human** Xbox360 szoftvert, és szokás szerint semmi más dolgotok nincs, mint válaszolni az alábbi roppant egyszerű kérdésre:

– Hogy hívják azt a dán történetírót, aki a skandináv mitológia történeteit keresztény környezetbe helyezte, a Gesta Danorum című művében?

A címünket valószínűleg már fejből fújjátok, de azért álljon itt a biztonság kedvéért: **pcguru@nyeremenyjatek.hu**

A beküldési határidő **2008. október 15.**, a levél tárgyába mindenképpen írjátok be, hogy **Too Human**.

NYERJ MÉG ÉS MÉG!

Második játékunk szintén a Microsoft Magyarország jóvoltából jöhetett létre. Ebben a részlegben a nagyszerű **Viva Pinata: Trouble in Paradise** című játékból van három kisorsolandó példányunk, és a megszokott rend szerint ezúttal is csak egy teljesen egyszerű kérdésre kell helyes választ adni ahhoz, hogy a nyertesek közé kerülhessetek.

– Melyik az a harmadik játék, aminek szintén szerepel a nevében a Viva Pinata?

A cím a szokásos: **pcguru@nyeremenyjatek.hu**, és a beküldési határidő ezen játék esetében is 2008 **október 15**. A levél tárgyába mindenképpen írjátok be, hogy Viva Pinata. Sok szerencsét kívánunk a játékhoz mindenkinek!

leszámítva a többin a játékosok száma nulla szokott lenni, leszámítva a TF2 eventeket. A kijelző rossz, vagy egyszerűen ennyire kevés guru olvasó akarja online nyomni?

Nem, sajnos nem a kijelző rossz. Igazából nem tudom, mi az oka annak, hogy ilyen kevesen játszanak a szervereinken, ezért inkább visszakérdezek: Hé, népek, miért nem játszotok a szervereinken?

4. Játszottál a Happy Tree Friends False Alarmmal? Egyik ismerősöm megvette (dobozos verzió nincs), jó nagyot röhögtünk rajta. Ha mást nem, akkor az intro+outro kombinációt nézd végig!

Üdv: Zoo_Lee

Legnagyobb sajnálatomra nem játszottam vele, de igazán én már a sorozatot sem élveztem, leszámítva a zseniális Eye Candy című epizódot, na azon speciel századszorra is hülyére röhögöm magam.

Kedves PC Guru és persze Miguel!

Megvettem a 9. lapszámotokat és a végén láttam azt, hogy a You Are Empty lesz a következő játék. Ennek örülök de a következőknek nem. Az Ízelítőben olyan fatális hibák vannak, hogy az az ember érzése, hogy végig sem játszottátok (most -=Flatline=- felé kacsintgatok). elő a 9. havi pc gurut és egyeztessünk...

1: "az oroszok megpróbálják létrehozni a tökéletes katonát" – A tökéletes kommunistát
2: "így ahelyett, hogy a kommunizmus hős harcosai elárasztanák a világot" – nem világot, hanem a várost árasztják el a zoknik
3: "nekitámadnak a városnak, ahol a teszteket végezték a szovjetek" – volt 1 egész teszt aztán mindenki zokni lett...(részletkérdés)
4: " Akinek szerencséje volt az el tudott futni" – nem lehetett elfutni, mert ez egy rádióhullám volt, amire senki sem készült
5: "most a békés orosz kisváros utcáit rója kaszával" – Meg pisztollyal, shotgunnal, sarlóval és szögbelövővel

Mivel -=Flatline=- már írt egy nagyonlehordó cikket az oldalatokon. Abból is azt lehet kivenni, hogy Végig Sem Játszotta. **(Hé, ilyet én is tudok: Te Atya Úr Isten!)** Flatline azt írta, hogy a pályák nem magukkal ragadóak. Gondolom nem jutott el a belvárosig azaz a Totalitarianism-ig. A leszakadt autóút a kihalt szürke belváros, a totálkár trolik... **(Ez tisztára olyan, mint ahol én élek...)** Továbbá Flatline történetileg odáig jutott el, hogy kiment friss levegőt szívni az intenzív osztályról és maximum megnézett egy gameplay videót/képsorozatot arról, hogy van metró a játékban. **(Fúj, rossz Flatline!)**

Nem vagyok szexista **(Butaság is lenne, a te korodban az akár végzetes is lehet)**, de ha bemutat valaki egy játékot akkor elvárom, hogy végig is vigye a játékot.

Tökéletesen egyetértek, és Flatline nevében kérek elnézést, hogy egy ilyen tökéletesen ótvar trágya játékról már két perc alatt meg tudja mondani, hogy az egy tökéletesen ótvar trágya játék. A helyzet az, hogy a mi munkánk nem az, hogy végig kell nyomni minden egyes címet, hanem az, hogy leírjuk a bennünk kialakult véleményt. Hogy ehhez kinek mennyi idő kell, az változó, viszont az tény, hogy Flat az esetek nagy többségében találó értékítéletet fogalmaz meg (mondom ezt úgy, hogy fogalmam sincs, hány játékot végez ki). Ha látsz egy penészes kenyeret, nem kell megenned az egészet ahhoz, hogy figyelmeztesd a többieket, hogy ne nyúljanak hozzá.

És az utolsó dolog amire ferde szemmel nézek: ha játékélményileg a You Are Empty-t 60%-ra becsültétek akkor miért adjátok ki mellékletnek? Ez esetben nembánom, mivel egy jó játékról van szó, de az esetek többségében egy rossz játékot kapunk kézhez...

Athemil

Na, akkor ezredszerre is. A mellékletként adott játékok nem olyanok, hogy teremnek az út szélén, hanem van egy kosár, amiből válogathatunk. Persze ne gondoljátok, hogy ez a kosár telis-tele van AAA-s játékokkal, hiszen a kiadók se hülyék: minek borítanának ingyen a piacra olyan címeket, amikkel még degeszre is kereshetik magukat (lásd a Diablo II hirtelen újraéledése – sok országban még a toplistákra is felkerült a nagy öreg). Szóval van ez a kosár, ebből mindenki válogat a pénztárcája szerint, és mi igyekszünk úgy összehozni, hogy azért két-három hónaponként sikerüljön valami nagyobbat durrantani. Mellesleg a 60%-os értékelésen elég sokat dob az a tény, hogy most tulajdonképpen ingyen, de legalábbis értékcsatolva kapod meg a programot, nem pedig súlyos ezresek leszurkolása után. A megjelenéskor készülő cikk azt mondja el, hogy miért ne vedd meg a You are empty-t, a mostani írás pedig arra hívja fel a figyelmed, hogy oké, ez nem a Crysis, de attól még lehet vele hülyülni egy pár órácskát.

Hello Miguel!

Mai nap az egyik napilapban olvastam egy cikket. Bódi Sylvi egy amerikai autós játékban fog szerepelni. Előfordülhet, hogy az NFS Undercoverben? Az lenne a nagy szám! Ezt csak azért írtam, mert valakivel meg kellett osztanom!!

D Diablo

Hú, hát tényleg, most lett igazán teljes a napunk! Bódi Sylvi (remélem jól írtad a nevét, nekem most nincs kedvem lecsekkolni) egy autós játékban? Most anélkül, hogy ezt a szemrevaló hölgyet akarnám bántani, én már inkább annak örülnék, ha valamelyik magyar ralisofőrt szerepeltetnék egy autós játékban, mint szakértőt. Nincs nekem bajom a csajokkal, csak má' unalmas, hogy egy új játékot az ad el, hány nagymellű cicababa pózol benne.

Hullanak a fákról a levelek, hát hullajtsatok nekünk is párat, hogy legyen miből szemezgetnem a következő levrovban is. Sőt, hogy izgalmasabb legyen a dolog, felajánlok eeeegy... (körbenéz az asztalon) Overlordot annak, aki a hónap levelét írja. Téma igazából nincs, mostanában volt jó pár érdekesebb csörte, például a lányok vs. kockák – válasszatok egyet, és írjátok meg, szerintetek miért hülye mindenki más az adott témában.

Miguel

TRÓPUSI VIHAR

A humor még sohasem volt ilyen gyilkos – hívja fel a figyelmet a rádiós reklámspot Ben Stiller komédiájára. De hogy a fenti mozi estében szó szerint kell értenünk, arra csak a cselekmény ismeretében döbbentem rá. Stiller színészként és rendezőként is remekül bizonyított – a hollywoodi sikerprodukcó forgatásából a valóságba csöppenő, puszta létükért a vietnami dzsungelben foggal-körömmel megküzdő sztárjai az emberi természet legesendőbb oldalát tárják fel egy sziporkázóan szellemes helyzetekkel sűrűn megtűzdelt komédiában. A háborús filmparódiaként tálalt sztoriban a legnagyobbak, pl. Jack Black, Tom Cruise, vagy az álomszerepért pigmentbeültetésre vállalkozó színész szerepében tündöklő Robert Downey Jr. űznek csúfot az álomgyárból.

A kutyaszorítóban valódi vietnámi katonákkal és banditákkal veszik fel a kifigurázott alapkarakterükhöz végig hű celebek a harcot. Hős a vásznon, lúzer az életben, vonhatnánk le, mi, laikusok a tanulságot, hogy lám-lám, azért a hollywoodi celebek élete sem fenékig tejfel, a mindennapi betevőért időnként ők is vásárra viszik a bőrüket. Stiller merész húzása bejött: a mozi az alapos rekeszizomedzésért cserébe kivarázsolja a szupertechnikával készített, nagy költségvetésű sablonfilmekre egyre kevésbé vevő nézők zsebéből a dollárokat. Az év kasszasikerét Speier Dávid humoros, igényes magyar szövege teszi kategóriája biztos befutójává. Művészfilm-rajongók inkább maradjanak otthon!

PC GURU Index: 05

SZERELMES ÁLLATOK

A fenti mozi ellenpárjaként egész estés természetfilmet ajánlok a dzsungelharcba és hollywoodi intrikákba belefáradt olvasóknak, már csak azért is, mert valódi állatok fotóira igencsak elvétve bukkanhattok kedvenc magazinotok lapjain – ennek a filmnek viszont ők a főszereplői. Nem csalás, nem ámítás, nincs benne semmiféle technikai trükk, az elsőfilmes rendezőként debütáló francia operatőr, Laurent Charbonnier csodálatosan fényképezett, az állatvilág különböző fajainak roppant sokszínű szerelmi életét bemutató természetfilmje valóban üdítő darab. A szerelemmel együtt járó érzelmek áttekinthető és tematikus bemutatása, a halaktól az elefántokon át a trópusi rovarokig egy különleges, távoli kontinenseken és szokásrendszereken átívelő misztikus utazásra invitál benneteket – hogy a remek zenei aláfestést ne is említsem.

A készítők jó pár évnyi türelmes megfigyelése meghozta a gyümölcsét, az eddig jobbára száraz és vaskos természetkönyvek mélyén rejtőző valóságról a másfél órányi mozinak köszönhetően egy pillanatra fellebben a fátyol, hogy a vége felirat feltűnése után mindannyian döbbenten tegyük fel magunkban a kérdést: eltér-e, és ha igen, mégis mennyiben különbözik viselkedésünk a képsorokon bemutatott állatcsoporttól? Párkapcsolatunkban vajon melyik fajra emlékeztetünk? Szerelmes elefánt, esetleg kenguru, netalán jópofa papagáj lenne a megfelelőnk? Ha megnézitek, kiderül!

PC GURU Index: 05

PC GURU MOZIS VÁRÓLISTA

VÉGSŐ ÁLLOMÁS 4

Nem tudom, látta-e valaki a 3. epizódot, de szerintünk igazán elérkezhetnének már a végső végső állomásra, mert kezd unalmas lenni, hogy nagymellű macák kinyiffanak a rájuk hulló üvegektől és a kinyíló légzsákoktól. Amiben biztosak vagyunk: ez a film nálunk sosem kerül be a mozikba, maximum DVD-n találkozunk vele...

G.I. JOE: RISE OF THE COBRA

Most komolyan, műanyag katonákból filmet csinálni? Hát észnél vannak ezek? Oké, egyszer sikerülhet, na de azt ellőtték a Transformersszel (igen, a bábuk előbb voltak, mint a képregény). Szóval mi komolyan nem értjük, hogy mi a franc folyik ott Hollywoodban, de ennél nagyobb baromságot már nehezen lehetne kitalálni. Mindenesetre biztos megnézzük majd, akárcsak a Dragonball filmet, de erről majd a következő számban...

JÉGKORSZAK 3

Nem tudom ti hogy vagytok vele, de a Jégkorszak második részénél szánalmasabb animációs filmet aligha lehetne készíteni: unalmas volt, ötlettelen és nem is túl vicces. Ettől függetlenül persze hozott a pénztáraknál, így jön a harmadik rész, amitől már előre félünk. A motkányt már nagyon unjuk, nem vicces a makkhajkurászás sem, és ez a dinoszauruszos történet sem hangzik olyan nagyon jól.

KNOWING

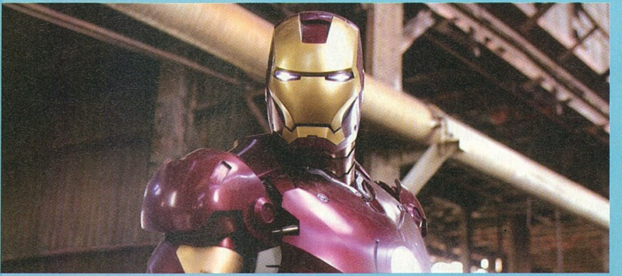
Nicholas Cage egyre mélyebbre süllyed, a lehető legnevetségesebb mozikban szerepel és ami még ennél is rosszabb, hogy már színészileg sem nagyon erőlteti meg magát. A legújabb mozijában egy zsírkrétával rajzolt lap alapján fejti meg a világvégét, és ezt most teljesen komolyan mondjuk, érdemes utánanézni a trailernek az interneten. Ennél lejjebb már nem nagyon van, és akkor ugye a hajáról még nem is beszéltünk...

LEGKEVÉSBÉ

VASEMBER

Szimpla és extra kiadások írta · Amber

Ne nevessen senki, de megint tettünk egy aprócska lépést a nyugat felé, hiszen hazánkba is kezd begyűrűzni az a gyűjtőknek kedvező hozzáállás, hogy mindenféle extra kiadásokban látnak napvilágot az egyes (nagyobb, sikeresebb, népszerűbb) filmek, egyre több a fémdoboz (Cloverfield, Legenda vagyok, Beowulf) és érkeznek a valóban speciális megjelenések is. Nem is olyan rég a Dark Knighthoz lehetett előrendelni BatPod szoborral megtűzdelt lemezeket vagy éppen maszk alakú dobozt (az akció csak felmérés volt, de állítólag valóban lesz a Dark Knightból különleges kiadás). A Vasember azonban már mindenféle előzetes felmérés nélkül lesz elérhető speciális módozatban, rögtön kétféle különleges kiadásban. Egyrészt van a teljesen szimpla, műanyag dobozos változat, aztán a második lépcsőfok a pöpec fémdoboz (ami azt hiszem, alap ennél a mozinál) és végül jön a non plusz ulta, a Vasember maszk alakú doboz, ami egyértelműen a megszállott rajongókat célozza, és véleményünk szerint abszolút jópofa kezdeményezés (habár egy kicsit kínai piacos a kivitelezés, de efelett most szemet hunyunk) – és ez a mozi meg is érdemli ezt a törődést, hiszen az egyik legjobb szuperhősmozi az utóbbi évekből. Szórakozatató, vicces, látványos, és végre egy valódi szuperhősuniverzum képét vetíti előre, arról nem is beszélve, hogy végre igényes színészi játék kíséri az akciójeleneteket. Aki esetleg olyan botor volt, hogy nem várta meg a moziban a stáblista végét, az mindenképpen tegye ezt meg a DVD esetében, ugyanis egy nagyszerű utolsó jelenet részese lehet, egyrészt egy remek folytatás előszelét igérve, másrészt egy hasonlóan nagyszerű cameo vár rátok Samuel L. Jackson közreműködésével. Szerencsére a kiadás nem csak a külalakjában extravagáns, igen kellemes a két lemezen helyet kapó összeállítás is – habár láttunk már ennél jobbakat, de most csak azért sem leszünk szőrösszívűek. Az első korongon kimaradt és kibővített jelenetek várnak minket, megspékelve magyar felirattal, hogy bárki élvezhesse az extra tartalmakat. A második lemezen kezdésnek máris van hét kisfilm a kulisszatitkokkal és forgatási videókkal, közel két órányi terjedelemben, természetesen itt is magyar kisérőszöveggel. Ezen felül találhatunk még egy kisfilmet a Vasember karakterről (itt a kevésbé szuperhős-mániásak vannak előnyben), mintegy ötven percnyi játékidővel, és még egy jópofa próbafelvételt is megnézhetünk a főszereplő Robert Downey Jr.-al. A Vasember tehát egy abszolút kellemes vétel, főleg fémdobozban (mi is azt rendeltük elő), a maszkot hagyjuk meg a kicsiknek, tökéletes lesz nekik karácsonyra.



2 lemez

Rendező ▪ John Favreau
Szereplők ▪ Robert Downey Jr., Gwzneth Paltrow, Jeff Bridges
DVD Start ▪ október 1.

PC GURU Index:

05.05

TRANSFORMERS 2

Miguel szerint a Transformers nem volt egy jó film, de hát mit is tud Miguel a filmekről. Szerintünk az alakváltók moziadaptációja remekül sikerült, és éppen ezért nagyon várjuk a 2009-es folytatást, ami bizonyosan nagyobb, durvább, és még több robotot felvonultató alkotás lesz. Ide vele, most azonnal! (Ja, ide... - Miguel)

BOLT

Ha a Jégkorszak 3-at már lehúztuk, akkor most következzen egy olyan animációs film, ami a bemutatója alapján biztos, hogy remek szórakozás lesz. A film főhőse egy kutya, aki filmsztár, és mikor eltűnik a kis barátnője, nekivág a világnak, hogy megmentse őt, annak tudatában, hogy neki szuperképességei vannak. Miközben persze nincsenek, és akkor még a gumibuborékba zárt hörcsögről nem is beszéltünk.

WOLVERINE

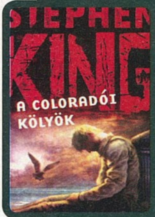
Képregény-adaptációkból sosem elég, főleg, ha olyan színvonalon mozognak, mint a Vasember vagy a Sötét Lovag. Jövőre érkezik az X-Men spinoff Rozsomák, amelyben a pengés hős mellett rengeteg gonosz is fel fog bukkanni. Az első bemutató nagyon ígéretesnek tűnik, akcióban és látványos jelenetben nem lesz hiány. Szóval nagyon úgy tűnik, hogy 2009-ben jól fogunk szórakozni, ha moziba megyünk.

INGLORIUS BASTARDS

Mondjon bárki-bármit, nekünk tetszett a Tarantino féle Death Proof, ebből fakadóan várjuk a következő moziját is, amihez ismét sikerült igen impozáns szereplőgárdát összeválogatni, arról nem is beszélve, hogy újabban már úgy áll a dolog, hogy mégsem két részből áll majd ez a mozi (á la Kill Bill), hanem csak egyszer kell majd fizetni a történetért. Ami lássuk be, nem olyan rossz hír, hiszen nem szeretünk várni a következő részekre, egy percet sem.

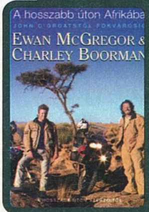
LEGINKÁBB

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK



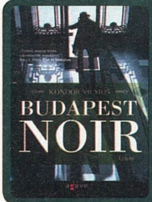
Stephen King
A COLORADÓI KÖLYÖK
Európa

A King-rajongók ezúttal vérbeli krimit kapnak, amelyben a rejtélyek száma végtelen, ugyanis a sablonoktól eltérően nem csupán a képtelen bűntény elkövetőjének, de elsőként a rejtélyes áldozat kilétére kell fényt deríteni, hogy kezdetét vehesse a csavaros, a lelkek mélyének titkait boncolgató történet. King folytatja körútját a horror műfaján kívül, így akinek tetszett a szintén nem a rémisztgetés útján járó Lisey története, az a bűnügyi vonalon tett kirándulást is élvezni fogja.



Ewan McGregor és Charley Boorman
A HOSSZABB ÚTON AFRIKÁBA
Konkrét könyvek

A filmsztár és barátja az Afrikában tett, 18 országot érintő motoros körútjának legemlékezetesebb állomásait örökíti meg a skóciai indulástól a dél-afrikai végcélig. Humorral, de őszintén megírt oldalain a fekete kontinens lakosainak örömei és tragédiái tárulnak fel előttünk, legalább képzeletben érdemes végigkövetni a szerzőket a 15 000 km-es motortúrájukon.

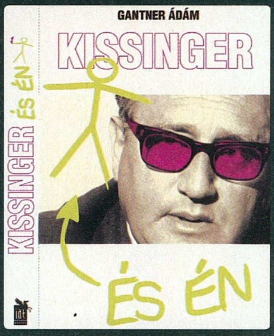


Kondor Vilmos
BUDAPEST NOIR
Agave Könyvek

A vegyészmérnök krimije a Dashiel Hammett és Raymond Chandler által fémjelzett hardboiled krimivonalat képviseli hazai színekben. Végre nekünk is van hasonló fekete humorú magándetektívünk, Gordon Zsigmond újságíróból lett magánnyomozó személyében, akivel karöltve nemcsak a bűntett, de fővárosunk harmincas évek körüli állapota is igen hitelesen tárul fel e remek regény lapjain.

írta · Szofi

GANTNER ÁDÁM:
KISSINGER ÉS ÉN

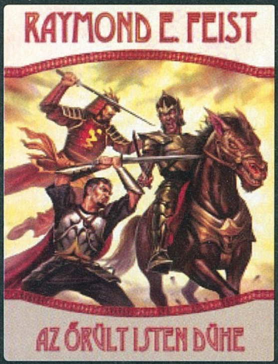


A népszerű blogszerző második, a tavaly szeptemberben kiadott első kötete után egy röpke év leforgása alatt megírt könyve a korábban megkezdett önvallomásos novellafüzért folytatja. Az időrendben szereplő rövid, esszészerű elbeszélések során a három kalandos szentföldi utazás újabb részletei mellett ezúttal egész Ausztráliáig követhetjük a játékos kedvű mesélőt, aki elképesztő nyíltsággal és öniróniával tárja fel az olvasóknak élete első három évtizedének kalandjait. Csibészségek és jótettek, mély érzelmek és az unalom lélekölő pillanatai éppúgy tetten érhetőek a lapokon, mint a kisgyerek, a kamasz és az élete derekára érkező férfiember összetett érzelmi világának és intellektusának rejtelmei. Hogy teljesebb legyen a hajópincérként megtett utazásai során gyökereit kereső 21. századi Szindbád vallomása, ezúttal, cseppet sem mellékesen nem csupán az úti kalandok, de a szerző életében oly fontos szerepet betöltő nők alakjának is emléket állít a történetekben – a maga lezser kortárs megfogalmazásában, de tartalmát tekintve a nagy elõd, Krúdy nosztalgikus nyomdokain haladva. Könnyed, de tartalmas olvasmány bárkinek a kezdődő esős napokra. Folytatása nyomon követhető a szerzői blogon.

Kiadó: i.a.t. kiadó
PC Guru Index:
05.05

RAYMOND E. FEIST
AZ ŐRÜLT ISTEN DÜHE

A Sötét háború-sorozat legújabb kötetét izgatottan várták a fantasy-rajongók. A közel négyszáz oldalas, több párhuzamos történetszálon futó legújabb epizódban Miranda a dasatik fogságába esik, így közelebbről tapasztalja meg az egyre növekvő fekete gömbben érkező idegen hódítók szándékait. Kelewanra visszatérve megosztja tudását a Gyülekezettel, azonban elkésett, mert a harc elkezdődik. Az idegen faj félelmetes gyorsasággal és a címben említett őrült dühvel tör a kelewani civilizáció ellen, céljuk az összes élőlény elpusztítása. Mindeközben Pug, Magnus és Nakor, a Sötét Úr birodalmába tartó mágusok különös szövetségeseikkel (vérboszorkányokkal stb.) karöltve indulnak megdönteni Te-karan rémuralmát. Ha sikerrel járnak, még megmenthetik saját népüket a pusztulástól, és eltéríthetik az ellenséges betolakodókat borzalmas szándékuk kivitelezésétől... A részletesen kidolgozott, akciójelenetekben bővelkedő fantasy remek választás a sorozat és a műfaj kedvelőinek, csak a túlságosan apróbetűs szedés törheti meg a cselekmény sodró lendületét – így kislámpa beszerzése a kötethez ajánlott.



Kiadó: Beholder
PC Guru Index:
04.05

SANTANA: MULTI-DIMENSIONAL WARRIOR

írta • Szofi

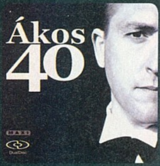
A címszereplő többdimenziós harcos megjelölés a 60. születésnapját az idén ünneplő dalszerzőre utal, aki szemlátomást jobb formában van, mint valaha. A tavaly kiadott Ultimate Santana album átütő sikere után nem váratott magára sokat a zenetörténetileg egyedülállóan eredeti ötlet megvalósítása: a három nagy kiadónál eltöltött 50 év húzóanyaga most egy dobozban került a polcokra, az útikalauz maga Carlos Santana. Akad vajon valaki közülünk, aki nemet képes mondani efféle kalandra? Ráadásul a huszonnyolc dalt tartalmazó dupla CD az idei nagy sikerű nyári budapesti fellépésnek köszönhetően hazánkban jelent meg elsőként. Az élő zenei legenda fél évszázados pályafutásának maga által legjobbnak ítélt kedvenc instrumentális, illetve vokális szerzeményeit válogatta össze egy-egy albumra. E szerzői élmények mentén kreált tér- és időutazás egyedülálló a zenetörténetben, hisz többet nyújt, mint egy memoár, megszületett az első zenei antológia. Hogy az "egy rókáról hány bőrt tudunk lehúzni" bevett gyanúját elkerüljük, elárulom, hogy öt szám egészen új verzióban került fel e korszakalkotó korongra.

PC Guru Index:

05.05

TOVÁBBI MEGJELENÉSEK

ÁKOS
(maxi)
40

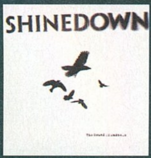


AVENGED SEVENFOLD
(1 lemez)
Live in the LBC

DANIEL POWTER
(1 lemez)
Under the Radar

MEGASZTÁR PARÁDÉ
(1 lemez)
válogatás

SHINEDOWN
(1 lemez)
The Sound of Madness



METALLICA: DEATH MAGNETIC

E lég ütősnek tűnik az idei évzáró mezőny a zeneipar területén: Santana nagyszerű válogatása mellett ugyanis a metálzene koronázatlan királyának, a Metallicának is megjelent a régóta várt új stúdióalbuma. A nyári európai mega-koncertsorozaton a szerencsésebbek már halhattak előzetest a 2003-as St. Anger album folytatásaként beharangozott új dalokból. Ott kiderült, hogy van még spiritusz a népszerű banda tagjaiban (a szakajtó minden fanyalgása ellenére is). Örömmel jelentem, hogy az első eladások bizonysága szerint a közönséget nemcsak karizmatikus élő fellépésein, de stúdióban rögzített zenéjével is úgy vonzza a csapat, mint azon a bizonyos legfrissebb, emblematikus borítófotón szereplő mágnes a vasat (hogy a formai megfelelést ne is említsük).

A megbotránkoztatást fokozandó, a tíz szerzeményt tartalmazó korszakalkotó album rajongók számára elérhető koporsó alakú, "így készült" DVD-t is tartalmazó deluxe kiadásban. Természetesen nem csak a dizájn ütős, a tartalom is elég beszédes: demóverziós extra CD a nyári koncerturné-anyagával, póló, pengető és egyéb extravagáns kellékkel várják a megrögzött gyűjtőket...

PC Guru Index:

04.05

• FALLOUT 3

Ha valamiről nem lehet pár mondatban összefoglalót írni, akkor az a Fallout harmadik része. Az első két felvonás nem csak annyi hardcore rajongót szedett össze magának, mint a keresztény egyház, de a néhai Interplay egyik legfényesebben ragyogó csillagává vált. A folytatást azonban már nem a régi brigád, hanem az Elder Scrolls-szériával hatalmasat alkotó és kaszáló Bethesda készíthette el. Az izometrikus nézet azonnal a kukába került, de a körökre osztott harc és a remek küldetések, karakterek megmaradtak. A grafika az Oblivion motorjára épül, és abból, amit a Games Conventionön Grath-ék láttak, a hatalmas világot ezúttal sokkal jobban, hangulatosabban sikerült berendezni is.

• MIRROR'S EDGE

Amióta a svéd DICE behódolt az EA-nak, a srácok évről évre egy újabb Battlefield-folytatással árasztották el a rajongókat, mintha másra nem is lennének képesek. Igaz, mára már a BF-eket is sikerült megreformálni, de most valami egészen újba is belevágott a cég. Az FPS-be oltott ügyességi játékban a – játékoktól szokatlan módon valódi nőnek tűnő – főhős, Faith segítségével kell megtörnünk egy diktatúrát, miközben futóként egyetlen igazi fegyverünk nem a különböző durranó botok arzenálja, hanem a saját testünk lesz. Az Unreal-motoron alapuló, elképesztő látványvilágú játékban akkora potenciál van, hogy minimum háromszor akkorát durranhat, mint a Battlefield-széria.

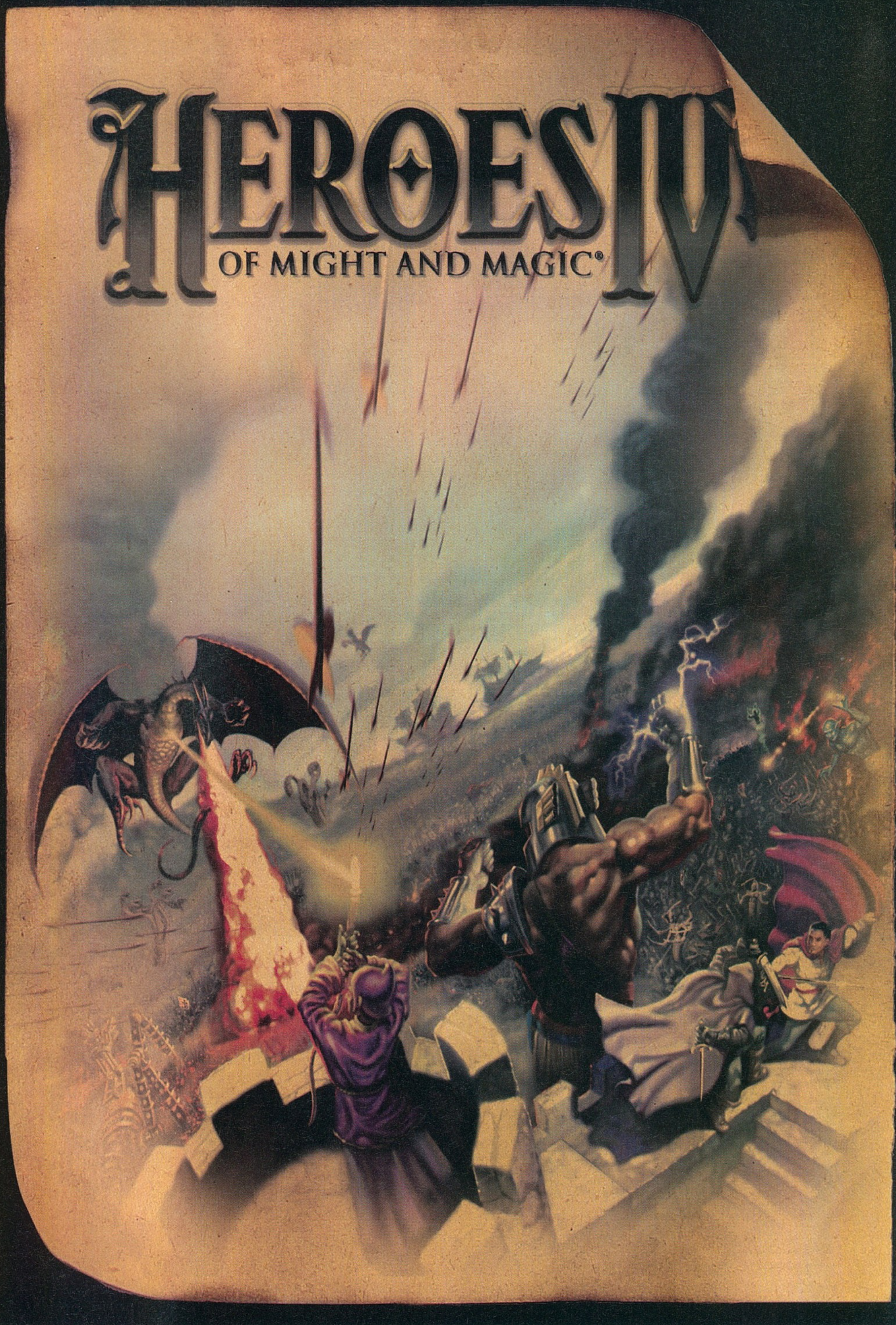
• TOMB RAIDER Underworld

A Crystal Dynamics által pár esztendeje felkarolt széria előző része a sajtót és a rajongókat is egyaránt optimizmussal töltötte el, az Underworld pedig az előzetesek alapján simán átugorja majd azt a lécet, amit az eredeti fejlesztők a negyedik rész elkészülése óta nem voltak képesek. Lara ezúttal saját maga keveri majd slamasztikába a világot, így többek között Mezopotámián, Ausztrálián és a Vatikánon keresztül kell majd vele végigkajtatnunk, hogy megmentsük azt – eközben pedig számtalan kalandelemet, illetve ügyességi részt kell majd túlélnünk, hogy a látványos lövöldözésről már ne is tegyünk említést.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: HEROES OF MIGHT & MAGIC IV magyarul

A Heroes of Might & Magic-széria mindig is a minőségi szórakozást jelentette a rajongók számára – éppen csak a fejlesztők az első három részben nem nagyon mertek merészen újítani. Amikor azonban a kiadó a leglátványosabban döglődött (szinte már tény volt, hogy a 3DO nem tud kimászni a csávából), és megbízta őket egy folytatással, kiélték minden kreatív ötletüket, hiszen valahol érezték, hogy számukra ez az utolsó lehetőség – ez lett a negyedik rész, a széria rajongókat leginkább megosztó, de legtöbb újdonságot tartalmazó darabja. A szörnyszaporulat új módja, az akcióban már közvetlenül részt vevő hősök és az őrjáratozó szörnyetegek új szintre emelték a játékot – olyannyira, hogy az ötödik részbe nem is merték átvenni őket. A remek varázslatrendszer és a meseszerű grafika gyönyörű búcsú volt a rajongóktól, akiket a következő Guruval magyar változattal lepünk meg.

A következő PC GURU 2008. OKTÓBER 22-én jelenik meg!


HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Játékdemók: Death Track: Ressurrection / Tank Universal

Shareware játékok: The Race / Hawaiian Explorer The Lost Island / Jane's Realty / Music Catch / Puzzle Quest / The Great Chocolate Chase / Treasures Of The Ancient Cavern / Wild West Quest / World Mosaics / Yummy Drink Factory

Ingyenes játékok: Bos Wars / Psycho / Wario and the Magic Map

Játék előzetesek: Anno 1404 / Battleforge / Bionic Commando Revolution / Bionic Commando Rearmed / BorderLands / Captain Blood / Damnation / Dawn of War 2 / Dragon Age / Far Cry 2 / Hearts of Iron 3 / Heavy Rain / Jumpgate Evolution / Lego Universe / Majesty 2 / MotoGP 08 / Need for Speed: Undercover / PES 2009 / Prince of Persia / RAGE / Red Alert 3 / Resident Evil 5 / Risen / Silent Hill: Homecoming / Star Trek Online / Stargate Worlds / This is Vegas / Tom Clancy's End War / Tomb Raider Underworld / Urban Race / Velvet Assassin / Warhammer Online: Age of Reckoning / Wheelman / World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Javítások: Bionic Commando Rearmed v1.0.1 / Halo 2 v1.0.1 / STALKER: Clear Sky v1.1 / The Incredible Hulk v1.1

Mozi előzetesek: Appaloosa / Body of Lies / Harry Potter and the Half Blood Prince / Knowing / Red / Taken (mind a PCG Live külvilág rovatán belül!)

Háttérképek: Age of Conan / Track: Ressurection / King's Bounty: The Legend / Empire Total War (2db) / Just Cause 2 (2db) / Need for Speed: Undercover / Risen / GTR Evolution (4db) / Spore (5db)

Turkáló: Antivirus: AVG Anti-Virus (ingyenes!) / Avira AntiVir Personal (ingyenes!) |CD/DVD írás: Burn4Free 4.6 (ingyenes!) / Ashampoo Burning Studio 6.7(ingyenes!) / DeepBurner v1.9 (ingyenes!) | Driverek: AMD - Ati Catalyst 8.7 és nVidia Forceware 175.19 WinXP videokártya driverek | Fájlkezelés: Total Commander v7.04a / 7Zip (tömörítő program, ingyenes!) | Képkezelés: Hypersnap v6.31.01 (képlopó) / IrfanView v4.2 (képnézegető, ingyenes!) / Paint.NET v3.36 (képalkotó és szerkesztő, ingyenes!) / SnagIt v9.0.0 (képlopó) / XnView 1.94.2 (képnézegető, ingyenes!)| Multimédia: CDEx 1.5.1 (MP3 tömörítő) / Free Ripper 3 (ingyenes MP3 tömörítő) / Quicktime Player v7.5 (mov videó lejátszó) / VobSub v2.23 (felirat megjelenítő plugin) / WinAmp 5.541 / XviD v1.1.3 codec| Spyware védelem: Ad-Aware 2008 v7.1.0.8 / Spybot: Search & Destroy v1.6 | Egyéb: OpenOffice v2.4.1 Magyar (irodai munkaállomás, szövegszerkesztő, táblázatkezelő, ingyenes!)

FAR CRY 2 VIDEÓ

PRINCE OF Persia VIDEÓ

TR UNDERWORLD VIDEÓ

SPORE HÁTTÉRKÉPEK

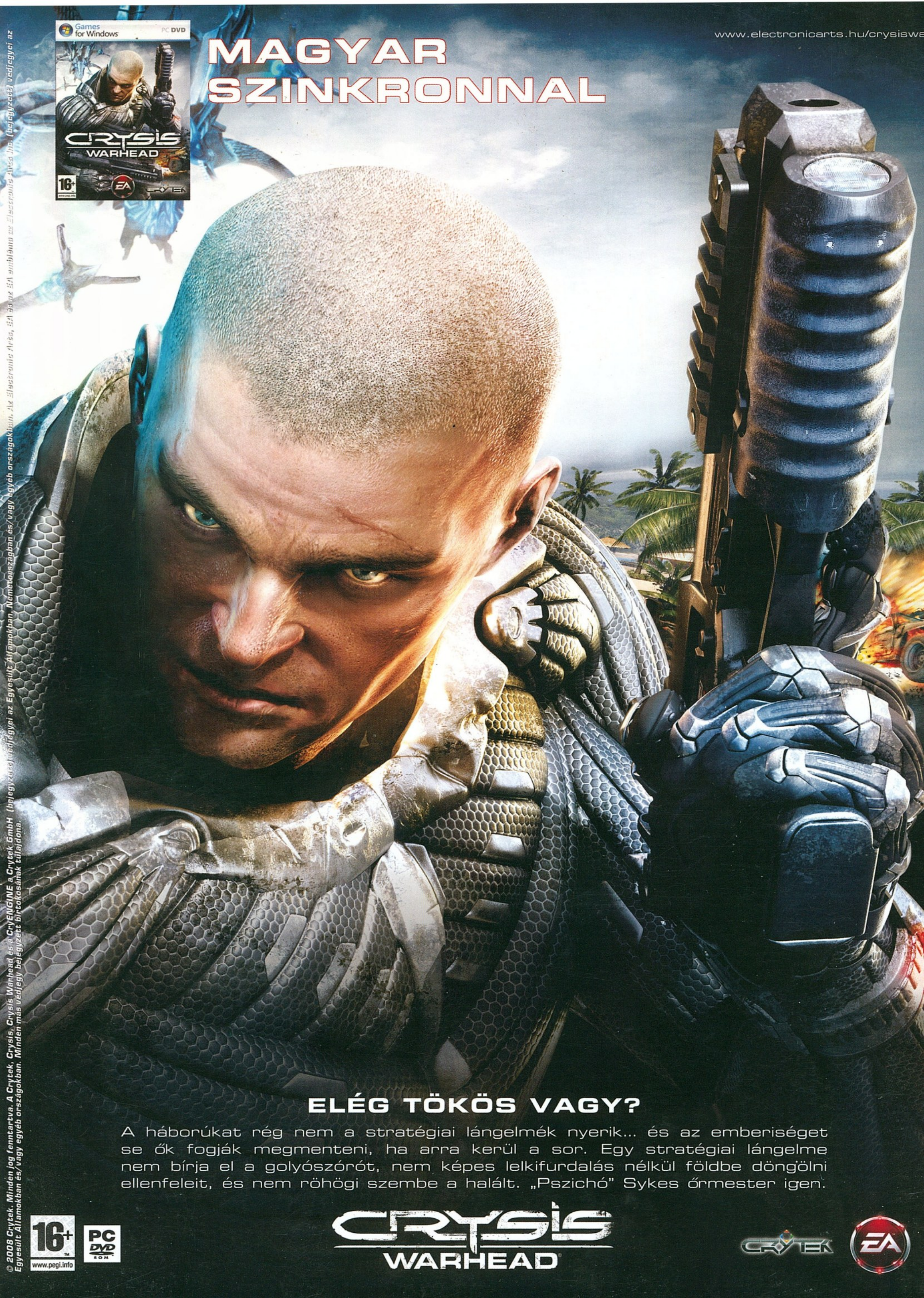
pc guru DVD **CONFLICT VIETNAM** **2008. 11.**

MERCENARIES 2
Videóteszt

SPACE SIEGE
Videóteszt

11. pc guru **DVD**

MEGÚJULT A
WWW.PCGURU.HU
Játéktesztek, hírek, letöltések, végigjátszások, játékadatbázis, podcastadások, fórumok
és még számos újdonság!
TOMB RAIDER
UNDERWORLD
MASS EFFECT


www.electronicarts.hu/crysiswa
MAGYAR SZINKRONNAL
Games for Windows
PC DVD
CRYSIS WARHEAD
16+
ELÉG TÖKÖS VAGY?
A háborúkat rég nem a stratégiai lángelmék nyerik... és az emberiséget se ők fogják megmenteni, ha arra kerül a sor. Egy stratégiai lángelme nem bírja el a golyószórót, nem képes lelkifurdalás nélkül földbe döngölni ellenfeleit, és nem röhögi szembe a halált. „Pszichó" Sykes őrmester igen.
CRYSIS WARHEAD
16+
www.pegi.info
PC DVD ROM
CRYTEK
EA
© 2008 Crytek. Minden jog fenntartva. A Crytek, Crysis, Crysis Warhead és a CryENGINE a Crytek GmbH (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban, Németországban és/vagy egyéb országokban. Az Electronic Arts, EA és az EA emblémа az Electronic Arts Inc. (bejegyzett) védjegyei az Egyesült Államokban és/vagy egyéb országokban. Minden más védjegy bejegyzett birtokosának tulajdona.